
LA REVISTA PARA LOS FANS DE NINTENDO 64
MC
Nº 23
375 Ptas
2,25 €
Edición española
64 MAGAZINE
TUROK: RAGE WARS
31 IMÁGENES INÉDITAS · NOTICIAS RECIÉN EXPRIMIDAS
ANALIZAMOS
WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP
MONSTER TRUCK MADNESS
TONIC TROUBLE
ENCUENTRA LAS ALMAS OSCURAS EN
SHADOWMAN
HYBRID HEAVEN
La invasión de los ladrones de cuerpos
¡GRATIS! ADHESIVOS DE TUS PERSONAJES FAVORITOS
DONKEY KONG 64
READY TO RUMBLE
LEGO RACERS
00023
8 414090 102780

Vive LEGO a tope

en 0,5 segundos



Si quieres convertirte en un campeón LEGO,
HAZ LO SIGUIENTE:
Carga el juego. Elige un coche... y pruébalo.
Diseña tu propia máquina.
A través de cuatro mundos y en tres formatos.
Reta a tus amigos y gánales.
Prueba 12 circuitos y elimina a los grandes campeones de la historia.
Ahora estás listo.
Mi nombre es Rocket Racer. Y, a propósito,
TE HAS QUEDADO ATRÁS.
Ya soy un punto en el horizonte.








Versión en castellano

Distribuido por:







Número 23 30 Noviembre 1999

Staff
Edita: MC Ediciones, S.A.

Redacción:
Es Decir, S.L.
Ronda Universidad, 7, 2° 3ª
08007 Barcelona
Tel. 93 342 42 20

Director edición española:
Sergio Arteaga

Redactores:
Federico Pérez, Francisco Carmona

Maquetación Electrónica:
Esther Artero

Colaboradores:
Miquel López, Sonia Ortega,
Raquel García, Pepi Martí, Carlos Robles.

Dirección Editorial:
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

Publicidad:
Directora de ventas: Carmen Ruiz
carmen.ruiz@mcediciones.es
Pº San Gervasio, 16-20
080022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Publicidad de Consumo
Dòmenec Romera
Pº San Gervasio, 16-20
080022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Jefa de publicidad:
Montse Casero

Publicidad
Pilar González
C/Orense 11, 28020 Madrid
Tel.: 91 417 04 83 • Fax: 91 417 05 33

Suscripciones
Manuel Nuñez
Tel. 93 254 12 58

Filmación y Fotomecánica:
MC Ediciones Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Impresión:
ROTOGRAPHIK Tel: 93 574 37 44

Depósito Legal: B-48212/97
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución:
Coedis, S.L.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rey, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 esq. Hierro Polígona Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sud América, 1532.1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: AYERBE Interior D.G.P.

DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador exclusivo CADE, S.A. de C.V.
Lago Ladoga, nº 220 Colonia Anahuac-Delegación
Miguel Hidalgo. 03400 México D.F.
Tel. 545 65 14
Estados: AUTREY
D.F.: Unión de Voceadores
Editor responsable: María Elena Cardoso
Certificado de licitud de título (en trámite)
Certificado de licitud de contenido en derechos de autor (en trámite)
Número de reserva al título en derechos de autor (en trámite)

MC Ediciones, S.A.
Administración
Pº San Gervasio, 16-20
Tel.: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63
08022 - Barcelona

BIENVENIDO A 



Cuesta creerlo, pero es posible que *Zelda Gaiden* salga antes que *Perfect Dark.* En marzo el primero, en abril el *shoot 'em up* de Rare. Según parece, a Joanna Dark se le han subido los humos y, atrincherada en su camerino como las mejores divas, pone a prueba la paciencia del público, aun a riesgo de salir a escena y encontrarse la mitad de las butacas vacías. ¿Será que la heroína no ha reparado en que el teatro Dreamcast ha levantado el telón?

Con todo, si no fuéramos cándidos e ingenuos como unos corderitos, sospecharíamos que el retraso de *Perfect Dark* es premeditado y alevoso. El móvil del crimen sería dosificar los lanzamientos más espectaculares de N64 mientras llega la Dolphin. Lo que equivale a decir que, aparte del enigmático y nebuloso *Conker's Quest*, Rare no proyecta grandes títulos para nuestra consola. ¿Significa esto que los usuarios de N64 seguiremos *a dieta* de juegos? Dicho con otras palabras: ¿vale la pena gastarse el dinero en una Dreamcast aunque falte *poco* para que salga Dolphin? Lo cierto es que esta última será tecnológicamente muchísimo más avanzada que la máquina de Sega, que a estas alturas sólo aspira a hacer de bisagra entre N64 y PSX y sus sucesoras. Por otra parte, la confirmación de que el 64DD se comercializará en España bastaría para disuadir a muchos de comprar una Dreamcast. Para variar, Nintendo tiene la última palabra.

Sin embargo, la gran N parece muy ocupada ganando miles de millones (¡de dólares!) con los Pokémon, que están a punto de impactar cual Armaggedon en nuestro país.

Unamos nuestras voces y gritemos todos a una: "¡Fuenteovejuna!". Perdón, queríamos decir: "¡Basta ya! Queremos dejar de ser los únicos damnificados por las especulaciones monetarias de los grandes desarrolladores. Nosotros sólo queremos jugar a buenos juegos". Simple, ¿no? A ver si lo comprenden.



PARA LOS FANS DE NINTENDO

Nº 23 30 de Noviembre de 1999

SUMARIO



Desde la página 6

6 **ACTUALIDAD NINTENDO**
Una de cal y una de arena. *Perfect Dark* se retrasa y la niebla desaparece para siempre.

8 **CUENTA ATRÁS**
Asómbrate con los próximos lanzamientos: *NBA Jam 2000, Lego Racers, Castlevania Especial Edition...*



10 **EARTHWORM JIM**
El juego que habría hecho las delicias de Sigmund Freud.



11 **DONKEY KONG**
Si fuéramos unos cutres diríamos que es una monada. ¡Qué caramba! ¡Es una monada!



12 **READY TO RUMBLE**
Infogrames se sube al ring con el primer juego de boxeo para la N64.

SECCIONES

66 HISTORIA DEL ARTE
¿Cuánto piensas esperar para completar tu colección M64?

44 ¡ESO DIGO YO!
Publicamos tus propios Análisis de los juegos que más amas u odias.

72 CUENTA, CUENTA
Haznos consultas o expresa tu opinión sobre la revista.

76 DIRECTORIO
Reseñas breves e incisivas de los juegos analizados en M64.

80 SUSCRIPCIÓN
Disfruta de las ventajas de suscribirte a Magazine 64.

81 EL MES QUE VIENE
Un avance de los contenidos del próximo número.

planet GAME BOY — Te actualizamos sobre el mundo del entretenimiento de bolsillo. **22**



Desde la página 26

26 **HYBRID HEAVEN**
Una review llena de combates, intriga, sangre y esa salsa tan asquerosa que le ponen a las albóndigas en tu cole.

32 **WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP**
Nada que ver con GT64. Esta vez, estamos ante un juegazo.

38 **TONIC TROUBLE**
Hemos esperado tres años la llegada de este colorido plataformas. ¿Ha valido la pena la espera?

40 **MONSTER TRUCK MADNESS**
El juego predilecto de tu abuelita, cuando se aburre de remendar calcetines y hacer tartas de fresa.

24 **CONCURSO GLOBAL GAME**
Resuelve el jeroglífico y llévate un fantástico premio.





64 VISIÓN DE FUTURO

Previews de los lanzamientos a la espera del pistoletazo de salida.

Desde la página 14

TUROK: RAGE WARS

No tiene modo historia, pero es ideal para pasarlo en grande con los amigotes (liquidándolos, básicamente).



14

WORMS ARMAGGEDON

Si tienes hambre de tiros, con este juego puedes matar el gusanillo.



16





64 AL RESCATE

Desde la página 54

54 CÓMO... sobrevivir las primeras horas en SHADOWMAN

62 CÓMO... derrotar a tus amigos en QUAKE II

64 CÓMO... apabullar a los tiarrones de WWF ATTITUDE



CONCURSO
EL SUEÑO TRASTOCADO

Sumérgete en el mágico mundo de los sueños y consigue un cartucho de *Jet Force Gemini* o *Super Smash Bros.*

64

CONCURSO
MR. NUTZ

46

Sorteamos un magnífico abrigo de ardilla. No, no, perdón, queríamos decir tres Game Boy Color y 10 cartuchos de Mr. Nutz.

INVESTIGACIÓN
ESPECIAL

18

JET FORCE GEMINI

Lo hemos jugado y nuestro corazón lo ha resistido. ¡Glorioso!

HERVIDERO DE TALENTOS

La próxima vez que te acabes el juego, presta atención a los títulos de crédito. A lo mejor encuentras tu nombre.



68



ÚLTIMA HORA

La actualidad más candente y las mejores previews

LOS MÁS VENDIDOS

1. SHADOWMAN
2. STAR WARS EPISODE 1: RACER
3. MARIO PARTY
4. THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME
5. MARIO KART 64 (PLAYER'S CHOICE)
6. RE-VOLT
7. FIFA '99
8. V-RALLY '99 EDITION
9. QUAKE II
10. DOOM 64

Fuente: Centro Mail
Tel. 902 17 18 19



Cuando un amigo se va...

El lanzamiento de Perfect Dark se aplaza hasta abril del 2000.



... algo se muere en el alma. En efecto, "El Esperadísimo" se *ha ido* del plan de lanzamientos de diciembre y nuestra alma se ha quedado más muerta que un pato de goma. A lo peor, cuando *por fin* salga a la venta preferiremos jugar al dominó, el pasatiempo predilecto de los jubilados. Bueno, no exageremos, que abril no queda tan lejos. ¿O sí?



¡Fuera de mi vista!

Dolphin se deshace de la niebla.

La futura consola de Nintendo utilizará la compresión de texturas de S3 para reproducir los gráficos más nítidos que jamás hayan visto tus quisquillosos ojos.

Mediante la incorporación de esta tecnología en el chip de gráficos de Dolphin, desarrollado por ArtX, la descompresión de éstos se hará en tiempo real, sin pérdida ninguna de rendimiento. Se trata de la primera vez que se emplea en una consola doméstica esta tecnología, hasta ahora reservada a los PC. Esto supondrá gráficos más complejos y coloridos, texturas más refinadas y entornos más detallados. Tendremos, por fin, juegos visualmente aún más impactantes que los mejores títulos para PC.


△ *¡Oh, el chip de Dolphin! Lo pequeño es hermoso...*

Gracias a la técnica de compresión, cada megabyte de memoria rendirá como seis. De esta manera, los desarrolladores no tendrán que recurrir a la niebla y la tediosa repetición de elementos en los fondos, sino que podrán crear una escenografía riquísima, con texturas en alta resolución y sin que la velocidad se resienta en lo más mínimo. No es por sembrar cizaña, pero la PlayStation 2 no contará con compresión de texturas en su chip de gráficos (juar, juar, juar).



Se abre el telón

Dolphin se dará un baño de multitudes el próximo agosto.

La primera demostración pública de la Dolphin en funcionamiento tendrá lugar en agosto del 2000, informa Reuter. Esto hace suponer que la consolísima será revelada en Japón, en el marco del salón japonés Spaceworld.

Esta fecha, lógicamente, sólo haría referencia a la presentación de la consola ante el público general, y no implica que la prensa especializada tenga que esperar hasta entonces para ponerle las manos encima. No obstante, si esta fecha se cumple, significaría que el público vería la consola por primera vez apenas dos meses antes de su comercialización (prevista para octubre del 2000), cosa poco común. Eso nos hace sospechar que el lanzamiento de Dolphin podría retrasarse bastante.

Hasta que la muerte las separe

Game Boy y N64, unidas por el Transfer Pak.

En Japón ya se comercializa el 64 GB Pak, un artilugio que permite transferir datos de Game Boy a juegos de N64. El Transfer Pak (así se llamará en Occidente) se inserta en el mando de la N64, en lugar del Controller Pak; entonces, se encaja en el Transfer Pak un cartucho estándar de Game Boy.

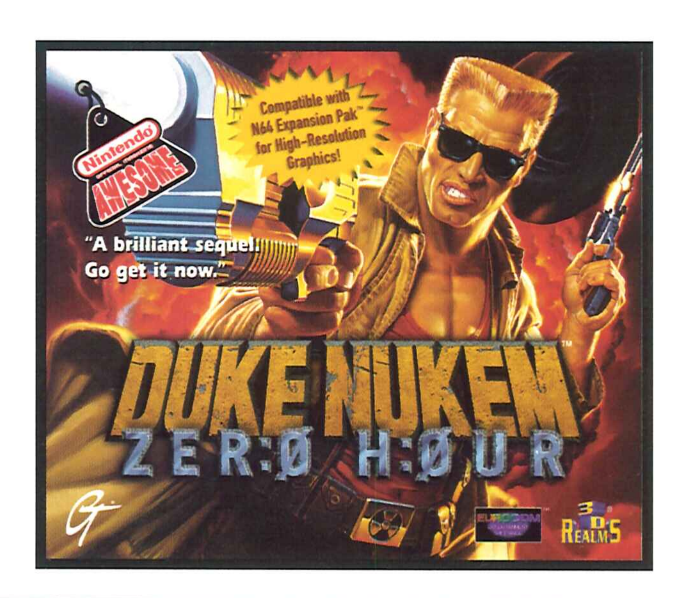
Mediante el Transfer Pak se pueden transportar personajes creados en la consola portátil a la Nintendo 64, donde aparecen en 3D. Así, es posible conducir los monstruos adiestrados en *Pokémon Rojo* o *Azul* (para Game Boy) a *Pokémon Stadium* (para N64).

Además, este artilugio permite importar fotos de Game Boy Camera e introducirlas en juegos como ¡*Perfect Dark*! La mayoría de cartuchos para N64 no son compatibles con el Transfer Pak, pero la posibilidad de ponerle a los malos de *Perfect Dark* el careto de tu parienta es razón suficiente para gritar ¡hurraaaaa!



De momento, no existe fecha de lanzamiento del Transfer Pak en Europa. Teniendo en cuenta que en Japón salió acompañando a *Pokémon Stadium*, cuya comercialización en España es más bien incierta, y que *Perfect Dark* no saldrá hasta abril, más vale armarse de paciencia.





También disponible para GAME BOY



¡DUKE NUKEM EN SU MEJOR MOMENTO!

El mejor juego de acción desde GoldenEye

El mayor arsenal de armas, nunca visto en un juego de N64

Increíble sistema de tercera persona que permite a Duke libertad total

Excelente acción multijugador

4 épocas de tiempo diferentes y niveles secretos repletos de peligro




















IMÁGENES FRESCAS IMÁGENES FRESCAS IMÁGENES FRESCAS IMÁGENES FRESCAS

P & R

¿Ofrecerá también la posibilidad de construir tus propios circuitos?
En la versión que hemos podido probar, no estaba disponible la opción de construcción de circuitos, aunque no sabemos si acabará incorporándose. De todas maneras, tienes bastantes circuitos que recorrer y el juego te ofrece, además, la posibilidad de correr algunos como el Verónica Voltage o Rocket Racer en modo inverso.

¿Habrá reforzadores para los vehículos?
Sí. A lo largo de varios circuitos encontrarás fichas de recompensa que te proporcionarán habilidades especiales, como un turbo o manchas de aceite. Además, en cada pista que logres vencer al campeón Lego, ganarás una pieza para mejorar tu vehículo.

Lego Racers

Móntatelo como quieras



LA FICHA	
LEGO RACERS	
DE:	Infogrames
TAMAÑO:	Sín determinar
JUGADORES:	1-2
MEMORY PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	Sí
RUMBLE PAK:	Sí
GB PAK:	No
DISPONIBLE:	Sí
PUNTUACIÓN FUTURIBLE:	4

Lego, la famosa marca de juegos de piezas con la que hemos creado e inventado casas, coches, barcos, etc. ha decidido incorporar a sus construcciones un cartucho de N64 que recuerda los mejores momentos de juegos como *Mario Kart*.

Móntate tu propio coche de carreras con *Lego Racers*.

Si ya disfrutabas construyendo tus propios mundos con las piezas de Lego, prepárate, porque *Lego Racers* te permite seguir haciéndolo en pantalla. En este título encontrarás todo un taller de diseño de coches y minifiguras Lego en el que dejar volar tu imaginación. Podrás escoger el color, el tamaño y el modelo que prefieras. Empezarás con un chasis y cuatro ruedas, pero lo demás correrá de tu cargo.

Una vez construido tu vehículo, llegará la hora de ponerte en marcha, porque con *Lego Racers* tendrás carreras a tiempo real en 3D en las que competir con tu propio coche alrededor de 12 pistas diferentes basadas en cuatro de los temas más populares de la gama Lego: piratas, castillos, espacio y aventureros. Cada pista, además, contará con sus propios obstáculos de forma que el camino no te será tan fácil.


Construye tu bólido exclusivo en este taller de diseño.

En estas carreras te encontrarás con cinco enemigos dispuestos a arrebatarte el triunfo, algunos tan famosos como Robin Hood o el capitán Barbarroja, cada uno con su propia personalidad y su estilo de competición y otros tan conocidos por ti como tus propios amigos ya que el juego ofrece la posibilidad de un modo de pantalla partida para dos jugadores.

En definitiva, todo un pequeño gran mundo de diversión a tu disposición para construir, conducir y, por supuesto, ganar.

¿El juego consistirá solamente en luchar y luchar?
No. Ready 2 Rumble Boxing te ofrecerá las dos caras del boxeo. Aunque la lucha es la base principal del juego, tendrás la opción de adoptar el papel de mánager, de modo que podrás comprar boxeadores, preparar su entrenamiento, arreglar los gimnasios....

¿Cuántos personajes habrá?
Todavía no hay nada definitivo, ya que la conversión no está del todo finalizada. En lo que respecta a la versión de Dreamcast, presenta 13 luchadores diferentes. Lo más seguro es que acaben trasladándose en su totalidad a la de N64; al menos, los más carismáticos, como Afro Thunder.

Ready 2 Rumble Boxing

¿Buscas pelea?

LA FICHA	
READY 2 RUMBLE BOXING	
DE:	Infogrames
TAMAÑO:	Sín determinar
JUGADORES:	1-2
MEMORY PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	Sí
GB PAK:	No
DISPONIBLE:	Sí
PUNTUACIÓN FUTURIBLE:	4

Recuerdas los tiempos de Punch Out, cuando disfrutábamos a tope con el boxeo más divertido? Pues aquí tienes a un sustituto de la mejor escuela. Ready 2 Rumble Boxing te va a hacer adorar los puñetazos, aunque seas tú el que los recibas.

Este título, que debe su nombre al grito de presentación que usan los comentaristas de boxeo americanos, es una adaptación para N64 de la versión de Dreamcast que sacará el máximo rendimiento a tu consola. Aunque la conversión es una hazaña complicada, parece ser que el resultado final ofrecerá unos gráficos 3D tan realistas que sentirás el dolor en tus carnes. El punto flaco del juego será, quizá, el sonido, puesto que la Dreamcast cuenta con prestaciones superiores a las de tu N64 que han sido imposibles de trasladar. De todas maneras, el juego mantendrá el alto nivel de sonido de los mejores juegos para tu Nintendo.

Pero, sin duda, lo mejor del juego serán sus personajes. Infogrames nos presenta una galería de luchadores tan variopinta y divertida que pasarás buena parte del tiempo estudiándolos y comentándolos con tus amigos. Cada uno cuenta con su propia historia y con sus propios movimientos, combos y animaciones. De esta manera, luchar contra cada personaje será una experiencia nueva, al igual que lo será su control, pues si quieres ganar los combates deberás aprender la extensa cantidad de golpes que te ofrece el juego. Quizá tardarás un poco en dominarlos todos, pero cuando lo hagas, acabarás pegando mamporros espectaculares dignos de la mejor película de Rocky.



Un buen juego de boxeo en el que se combinan la máxima diversión con los golpes más duros para una propuesta que creará grandes índices de adicción.



RAGE WARS

INSTINTO DE SUPERVIVENCIA





Acclaim

¡LO QUE SE CUECE EN LA INDUSTRIA!

Después de haberse dado cuenta de todo su potencial y de haber llevado a cabo el desarrollo ellos mismos, los de Nintendo han terminado *Winback*, el juego de Koei, y su lanzamiento en Japón es inminente. Por lo que cuentan, parece ser que el juego promete, aunque eso ya se intuía en junio, cuando se presentó una versión jugable en el salón E3. También esperamos pronto una peculiar versión de *Metal Gear Solid* para N64... con un modo para cuatro jugadores que será de infarto.

En GT Interactive acarician la idea de traer el *Driver* de Playstation a la N64. De momento, se dedican a experimentar con los gráficos y la velocidad de animación.

La próxima entrega para N64 de la saga de Castlevania ha tenido muy buena acogida en Estados Unidos por parte de la prensa especializada. Nuestros contactos allí nos han dicho que "*Castlevania: Special Edition* es exacto al primer juego. La misma cámara, los mismos escenarios, todo igual". ¡Ahí queda eso!



La gente de Infogrammes nos ha confirmado que el esperado *Alone in the Dark* estará disponible para N64 y Game Boy. La cuarta entrega todavía no tiene una fecha de lanzamiento definitiva, pero su fama es incuestionable, ya que es la madre de todos los juegos de terror. Hacía de las suyas en el PC cuando *Resident Evil* y *Silent Hill* no eran todavía ni una idea sobre papel. Prepárate para pasar miedo muy pronto...

Mientras hablábamos con Rare este mes, sacamos el tema de *Conker*... ¿Por qué desapareció después de un par de muestras en E3? Para variar, los muy gruñones se nos quitaron de encima sin soltar prenda. Insistiendo un poco más en el asunto, averiguamos que parece ser que el juego está listo y a la espera de que encuentren un hueco en su apretada agenda de lanzamientos, probablemente cuando ya hayan exprimido *Jet Force Gemini* y *Donkey Kong 64*. Aunque corre por ahí el rumor de que *Conker 64* dio lugar a *Jet Force Gemini*... No puede ser... ¿o tal vez sí?

IMÁGENES FRESCAS IMÁGENES FRESCAS IMÁGENES FRESCAS

P & R

Así que, ¿cuál es la excusa para todo este desmadre?
Buena pregunta. Jim se ha dado un golpe muy fuerte en la cabeza y acaba vagando dentro de su propio cerebro. De aquí que vaya por ahí intentando recoger canicas y tal, para que no se le vaya la bola, je, je, je... (huy, qué malo).



Suena bien. ¿Qué me dices de los niveles?
Bueno, hay algunos que son lo máximo, como el del Miedo –cuando encuentras zombis de discoteca y un Elvis que no deja de engullir hamburguesas–, y los de la Fantasía, la Agresión, la Felicidad, el Heroísmo y la Infancia también están muy bien. Cada uno de ellos contiene un tipo específico de enemigos y características únicas. Por ejemplo, el nivel de la Felicidad tiene ríos de judías con salsa, el plato favorito de Jim.

No está nada mal. Es como si hubiera estado en desarrollo años y años...
Es que ha sido así. Para ser exactos, han sido tres años.

¿Y han valido la pena?
Estamos anonadados de lo bien que les ha quedado el juego. Es muy divertido, disparatado y técnicamente hablando es impresionante. Además, no hay niebla. ¡Albricias!

INFO BURST

EARTHWORM JIM 3D	
DE:	Vis/Virgin
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1
MEMORY PAK:	No
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	Sí
GB PAK:	No
DICIEMBRE:	Diciembre

PUNTUACIÓN FUTURIBLE



Zombis de discoteca que salen por el inodoro... ¡Puaj! El aspecto del juego ha mejorado sustancialmente, como puedes ver.

Con la nueva cámara 3D estilo Banjo-Kazooie, la jugabilidad mejora.

Troncos en el lavabo, ¡esta sí que es buena!

Jim tiene una buena colección de armamento, sí señor.

Earthworm Jim 3D

¡Cielos! Earthworm Jim ha vuelto de entre los muertos. ¡Y con qué elegancia!

Después de más de un año en la inopia, por fin este mes ha caído en nuestras manos una versión jugable de *Earthworm Jim 3D*. Lo mejor es que llega con una nueva cámara 3D (a juzgar por lo que vimos en la versión del año pasado, ya le hacía falta), niveles rediseñados por completo, chistes con ingenio y duendecillos fabulosos, todo ello muy elegante.

Charlando con los desarrolladores de Vis, *Magazine 64* ha descubierto que durante estos doce meses se han inspirado bastante en *Banjo-Kazooie*, sobre todo por lo que respecta a la cámara. Antes era demasiado estática, como si intentaran crear una extraña mezcla de 2D con un mundo 3D que, desgraciadamente, no salió bien. Ahora la cámara se controla desde los botones C, y con R la sitúas detrás de Jim al caminar. El efecto es infinitamente mejor. Permite que los movimientos sean más precisos, lo cual es muy útil cuando hay que luchar.

Algunas de las ideas que ya aparecieron en versiones anteriores se han vuelto a desarrollar aquí, entre las que se incluye la divertidísima carrera de cerdos. Recordarás que antes era un simple subjuego, en el que "surfeabas" encima de un cerdo (un pasatiempo popular de los de toda la vida, claro) por unos corredores llenos de curvas. Esta vez, la carrera de cerdos es parte esencial de las partidas con jefes, con nuestro héroe "surfeando" por encima de ríos de judías con salsa mientras trata de eliminar a Psycrow a base de canicas y conchas. Muy interesante. Tendrás una *review* de esta joyita en nuestro próximo número.



Donkey Kong 64

¡Otra remesa de pantallas del festival de monos de Rare!

¡Un pez robot gigante! No tiene pinta de ser muy simpático, ¿verdad?

Naturalmente, trepar por los árboles y balancearse con lianas son cosas esenciales.



Chunky Kong, un tipo duro. Mejor que no te metas con él, créenos.

Uno de los muchos subjuegos de DK64. Esta carrera de scalextric causó sensación en la E3.

Carreras de vagonetas en una mina; como siempre, aunque esta vez estén en el país de Donkey Kong.

No es extraño que los juegos más importantes de la N64 tiendan a sufrir retraso tras retraso y que la fecha de lanzamiento vaya retrocediendo una y otra vez, pero confiamos que la actualización a 3D del *Donkey Kong* de *SNES* estará lista para este noviembre. Por lo que hemos visto, el juego está prácticamente terminado, sólo hay que ultimar un par de detalles de cámara y podrán enviarlo a la fábrica de cartuchos.

Te desvelamos estas imágenes de *Donkey Kong 64* en acción, que descubren más cosas sobre como DK y sus amigos evolucionan durante el juego. Piensa en *Banjo Kazooie* pero con plátanos en lugar de notas musicales y con plátanos de oro en vez de piezas de puzzle. Gracias a la fruta amarilla, los monos pueden acceder a nuevas áreas del juego; en el primer nivel, un hipopótamo gigante y su amigo el cerdito te abrirán una enorme puerta de madera, bajo las luces de un impresionante castillo de fuegos artificiales.

Donkey Kong 64 está repleto de sutiles guiños a otros grandes juegos de la N64. Uno de los muchos subjuegos es una adaptación simiesca de *Wave Race 64*, que se completa con rampas, boyas rojas y amarillas y cofres flotantes. Otro de ellos presenta a Tiny Kong derrapando por un gran tobogán con muchas curvas, con un estilo no muy diferente al de la Penguin Race de *Mario 64*.

Por lo que se refiere a los gráficos, hay que decir que el juego entero tiene un aspecto muy cuidado, como siempre –se supone que el juego va venir con el Expansion pak de 4MB, necesario para que el juego funcione– y la gran variedad de armas augura que esto va a ser una interesante mezcla entre el estilo plataforma de *Mario* y el tiroteo de *Jet Force Gemini*. ¿Otra muestra de la genialidad de Rare? Puedes apostar que sí.



Aquí está Chunky otra vez. El mono más fuerte de todos, diseñado especialmente para levantar pedruscos y similares.

P & R

Así que hay cinco personajes a controlar, ¿no?
Pues sí. Pero, a diferencia de Banjo, los cinco monos (Donkey, Diddy, Tiny, Lanky y Chunky) son personajes distintos. Cada uno tiene sus propias habilidades, sus movimientos y su fuerza.

¿Y cómo afecta al juego?
En cada nivel encontrarás barriles pintados con la cara de uno de los simios. Esto dará habilidades especiales al mono de turno y también podrá acceder a áreas que están restringidas para los otros monos.

¿Y eso es todo?
¡Huy, no! Hay cantidad de subjuegos específicos para cada miembro de la familia Kong. Hemos visto la carrera de vagonetas de Diddy, la increíble carrera scalextric de Tiny y a DK disparándose desde un cañón y atravesar anillos flotantes.
floating rings.



Eso está muy bien, pero queremos dar caña a los malos...
No hay problema –tendrás Kremlings, ratas, topos, peces mecánicos gigantes y muchos más. Uno de los muchos jefes del juego es una especie de muñeco explosivo de ésos que salen de las cajas sorpresa.



LA FICHA

DONKEY KONG 64

DE:	Rare
TAMAÑO:	256Mbit
JUGADORES:	1-4
MEMORY PAK:	No
EXPANSION PAK:	Sí
RUMBLE PAK:	Sí
GB PAK:	No

DISPONIBLE:
Noviembre

PUNTUACIÓN FUTURIBLE

GO! GO!



"Buena canasta, pero... ¿cómo se baja de aquí?"

¡Eh! ¡No vale! ¡Está pisando la línea!

"Tú decides. O chocas esos cinco o dile adiós a tu pelota."

En este menú podrás crear a la futura promesa del baloncesto callejero. Un lujo.

El juego de la calle. Ni árbitros ni personales. Sólo vosotros y el balón.

Los paisajes son dignos de una película de aventuras.

NBA Jam 2000

Si últimamente no das pie con bola, éste es tu juego.

Si eres de los que cree que el deporte rey no es el fútbol y estás harto de ver cómo la gente se desvive por él en detrimento de otros deportes más espectaculares como el baloncesto, estás de enhorabuena, porque Acclaim vuelve a la carga con una nueva versión de su ya famoso *NBA JAM*. ¡Ah!, ¿que tampoco crees que el baloncesto sea el deporte rey? Vaya, lo sentimos.

Como suele pasar con la mayoría de los juegos de deporte que funcionan bien, el inicio de una nueva temporada supone la aparición de la correspondiente actualización del título. Con esta nueva versión, *NBA JAM 2000* se une a este tipo de juegos, ya que, para deleite o desilusión (tú decides) de sus seguidores, incorpora a su famoso modo "2 contra 2", un modo de simulación realista "5 contra 5" que reproduce todos los partidos de la actual temporada de la NBA.

Cada uno de estos modos tiene características evidentemente diferenciadas, aunque la más pronunciada no es la forma de jugar ni el número de jugadores, sino los personajes en sí. Si lo que te gusta es el realismo, prueba el modo liga; tendrás a tu entera disposición las 300 estrellas de la NBA. Pero si lo que te va de verdad es el baloncesto callejero, no dudes en pasarte al modo JAM en el que podrás jugar en canchas exclusivas (la calle, la playa, patios de escuela...) y con personajes el doble de grandes. Además, en el modo JAM tendrás la posibilidad de crear a tu propio machaca-canastas y derrotar con él a todo el osado que se cruce en tu camino. La lástima es que estos jugadores que tú mismo creas no puedes usarlos después en la competición de liga. Pero no se lo digas a ellos, o perderán el entusiasmo.

Pero esto no es lo único que te ofrece *NBA JAM 2000*. Con este título de Acclaim podrás participar en concursos de tiros libres, concursos de triples, crear una temporada personalizada, entrenamiento y, lo mejor, convertirte en el mánager de tu equipo favorito. Con esta opción serás el responsable de negociar con los agentes, fichar a futuras promesas, encargarte de los entrenamientos... La mejor manera de conocer cómo funciona un equipo de baloncesto por dentro.

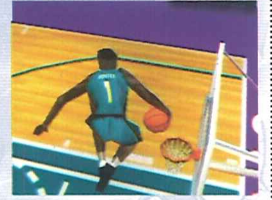
Si ya conocías el mundo del baloncesto, aquí tienes una buena forma de poner en práctica tus conocimientos. Pero si pasabas totalmente de este deporte, ha llegado el momento de prestarle un poco de atención.

P & R

¿Son tan realistas los movimientos como dicen?
La verdad es que lo son mucho. La forma de conseguirlo ha sido utilizar un sistema de capturas en movimiento protagonizados por Xavier McDaniel, un exjugador de la NBA. La calidad de este jugador hace que las animaciones se conviertan en lecciones sobre cómo jugar al baloncesto.

¿Y qué tal los gráficos?
Además de los movimientos realistas, los gráficos destacan por la calidad con la que están hechos. Se trata de una reproducción de rostros y texturas con el mayor detalle de piel realizadas en alta resolución.

¿Qué hay de las voces? ¿Quién será el comentarista durante los partidos?
El sonido será una parte fundamental dentro de NBA JAM 2000. En la versión inglesa, el encargado de animarnos o abuchearnos con los comentarios acerca de nuestra forma de jugar es



Kevin Harlan, uno de los más famosos comentaristas que ya ha prestado su voz a juegos como NFL Quaterback o WWF Attitude. Para variar, no habrá doblaje al castellano. Si la cosa sigue así, quizá tengamos que vibrar en lengua extranjera. A falta de pan...

¿Y no se verá ralentizado con tanta calidad de imagen y sonido?
El baloncesto es un deporte rápido, y así debe serlo también en consola. Por suerte, parece que NBA JAM 2000 permitirá jugar tan rápido como es necesario.

LA FICHA

NBA JAM 2000	
DE:	Acclaim
TAMAÑO:	Sin determinar
JUGADORES:	1-4
MEMORY PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	Sí
RUMBLE PAK:	Sí
GB PAK:	No
DISPONIBLE:	Sí
PUNTUACIÓN FUTURIBLE:	3

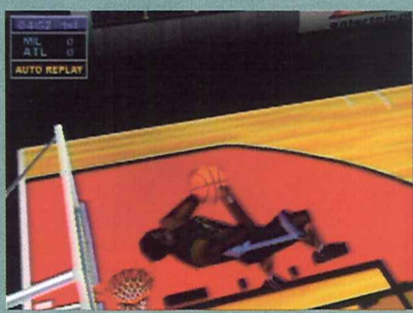


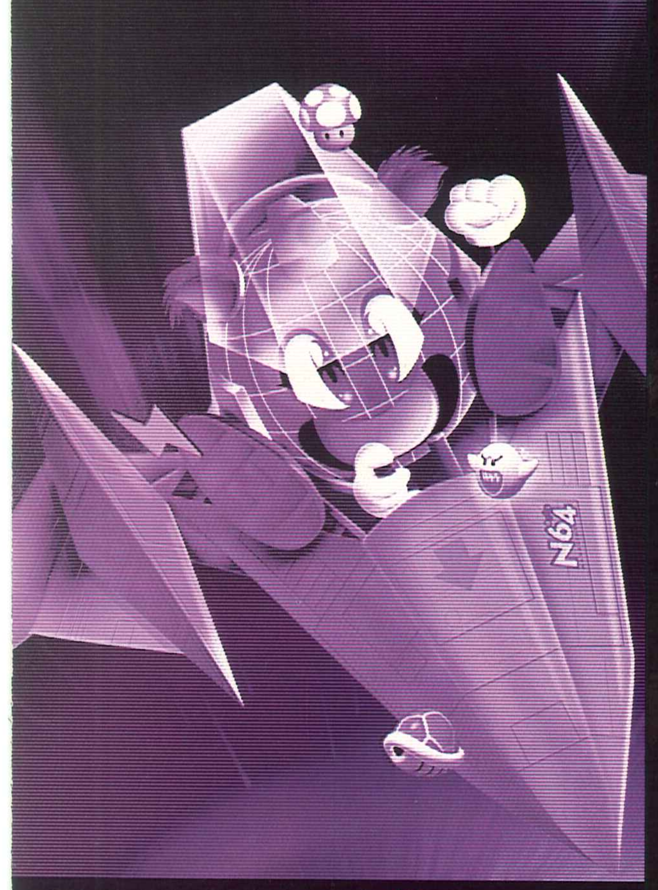
El estadio guarda silencio mientras se dispone a lanzar.

Las jugadas son tan reales que saltarás del sillón cada vez que metas una canasta.

Quedan 30 segundos y el equipo pierde de 1. No puede haber más emoción.

Este chico podría dormir en el aire. ¡Cómo se estira!





VISIÓN DE FUTURO

Desciframos las claves ocultas de los grandes lanzamientos para N64

este mes

TUROK: RAGE WARS 14
La primera exhibición del sangriento multijugador de Acclaim.

WORMS ARMAGGEDON 16
¡Hemos jugado!

¿TODAVIA QUIERES MÁS?

¡Encomiéndate a Santa Olopecuástica, patrona de los insaciables!

GO! GO!



En Rage Wars corre mucha sangre. Tráete la fregona.

El jugador tres utiliza el Martillo de Guerra por defecto. Es una cutrada.

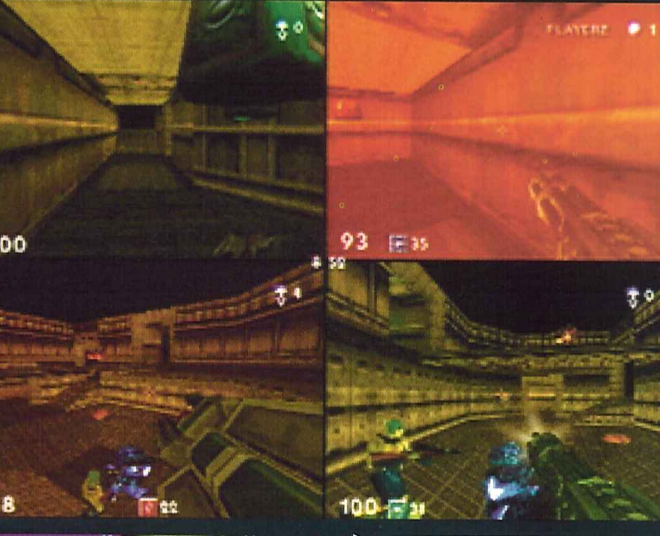
Los tres iconos coloreados indican cuánta munición has logrado reunir.

TUROK: RAGE



El Inflador, en manos del jugador tres, hincha a los enemigos hasta hacerlos estallar.

La luz roja que aparece cuando recibes un disparo tiene carácter informativo. Pero fastidia mucho.





LA FICHA

TUROK: RAGE WARS	
DE:	Acclaim
TAMAÑO:	256Mbit
JUGADORES:	1-4
MEMORY PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	Sí
RUMBLE PAK:	Sí
GB PAK:	No
DISPONIBLE:	Noviembre

PUNTUACIÓN FUTURIBLE







Nadar es un placer. Pero bajo el agua sólo puedes usar armas no explosivas.

El jugador dos tiene un bot de su parte.



Desde aquí se distingue la rueda del arma del jugador cuatro.

No cabe ninguna duda de que los muchachos de Acclaim tienen talento. Pero, por lo que respecta a las partidas para varios jugadores, ni *Turok 2* ni *South Park* pueden compararse con el sensacional frenesí de *GoldenEye* y de *Quake II*. Sin embargo, *Turok: Rage Wars* ha cambiado las tornas. Pudimos descubrirlo en la vistosa sede de Acclaim en Austin (Texas), adonde nos habían invitado para echar una ojeada exclusiva al fuego.

En efecto, *Rage Wars* viene a ser un *Turok II* despojado de su modo "historia" para un solo jugador. *No* es que prescinda de la partida para un solo jugador; en ella, puedes dedicarte a descabezar a los oponentes controlados por el ordenador y hacerte con armas extras. Sin embargo, Acclaim ha definido esta partida como "magnífico modo de entrenamiento". En principio, sirve para que practiques antes de enfrentarte a los verdaderos rivales humanos. No te engañes: si no encuentras a tres amigos sedientos de sangre, más vale que no te acerques a *Rage Wars*.

En total, consta de 17 personajes jugables (entre los que se encuentran Adon, el Raptor y el propio Turok), pero con un detalle original: cada uno de ellos sólo puede usar algunas de las 22 armas disponibles. Se prevé que elijas personaje y arsenal la primera vez que juegas, luego lo guardes en la tarjeta de memoria y lo reutilices en las partidas subsiguientes. Para promover esta línea de conducta, el juego ofrece gran cantidad de premios, refuerzos y armas extra que pueden ganarse en los sucesivos torneos. Así, el personaje que se ha elegido al principio acaba por convertirse en una formidable máquina de matar.

Las armas son tan terroríficas y destructivas como podía esperarse de Mr. Turok y sus amigos. Junto con el arco tek, la escopeta y el lanzagranadas de rigor, dispones de un inflador, un arma que hincha el cuerpo del enemigo hasta hacerlo estallar, así como el Chest Burster (Revientapechos), que infecta al jugador enemigo con larvas alienígenas y grazna amenazadoramente cuando su estómago convulso revienta y echa sangre. Un aspecto interesante: cada una de las armas cuenta con una segunda función activada con el botón B. La escopeta incorpora un devastador modo de fuego cuádruple, mientras que el Demacrador (que suele vomitar débiles chispas azules) bombea gigantescos rayos electrizados al cuerpo del desgraciado enemigo.

GRÁFICOS ***...infecta al jugador enemigo con larvas alienígenas y grazna amenazadoramente cuando su estómago convulso revienta y echa sangre.***

Afortunadamente, *Rage Wars* soluciona muchos de los problemas que encontrábamos en el decepcionante modo para varios jugadores de *Turok 2*. Sus niveles consistentes y bien iluminados, así como la supresión de aquella absurda inestabilidad que caracterizaba a las imágenes de *Turok*, nos permitieron jugar algunas de las partidas más frenéticas que hayamos visto. Fácilmente se alcanzan los 40 muertos en cinco minutos. Los oponentes controlados por el ordenador (en la versión que vimos, les faltaba un 50% para estar completos) nos decepcionaron, porque les costaba reaccionar a los disparos y orientarse por los niveles. Pero una vez se arreglen esos inconvenientes, la posibilidad de emplear cuatro bots (compañeros controlados por la CPU) en cada partida (*además* de los cuatro competidores humanos) cobra mucho interés.

El único aspecto de *Rage Wars* que verdaderamente nos preocupó es la frecuencia de *frames*, que disminuía de manera preocupante cada vez que la acción se complicaba. Esperemos que en la versión final Acclaim habrá corregido ese fallo. Si lo logran, *Rage Wars* se pondrá definitivamente a la altura de la soberbia serie *Turok*.



WARS
El 'rok de las matanzas



△ Los rostros de los personajes son impresionantes. Para más detalles, véase el jugador número dos.

▽ La esquina superior derecha te indica a quién has matado.



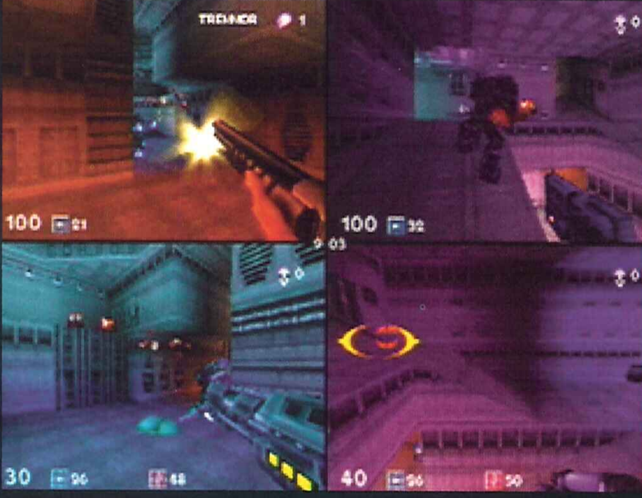
◁ Esas miras estilo Taladro Cerebral se usan para apuntar el bumerán.

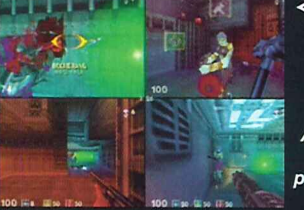


△ El castillo representa un alivio frente a unos interiores muy tecno.

△ ¡Mira... Turok en persona, en la esquina superior izquierda! ¡Hurra!

¡Uau! Te bombardearán con láseres. Tienes que correr tan rápido como puedas. ▷





◁ Inmensas explosiones verdes. Son malas para la salud.

▷ A diferencia de GoldenEye, puedes bajar de las rampas.

CONTINUARÁ... El próximo mes, más buenas nuevas acerca de *Turok: Rage Wars*. Que sí...

Los niveles originales en plan Vietnam han desaparecido, pero esto también vale la pena.

Puedes cargarte cuatro gusanos con un veloz ataque aéreo.

Procura evitar las explosiones mortales.

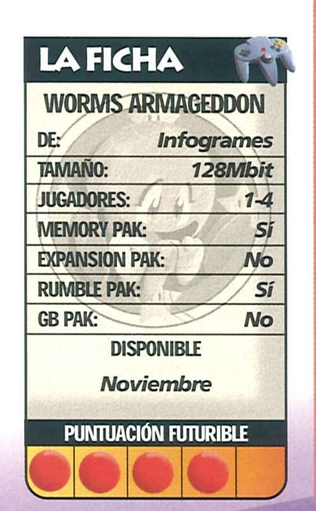
Esto sí que es un paisaje. ¡Tiene buena química!

Es la hora de la gran cabra flotante.

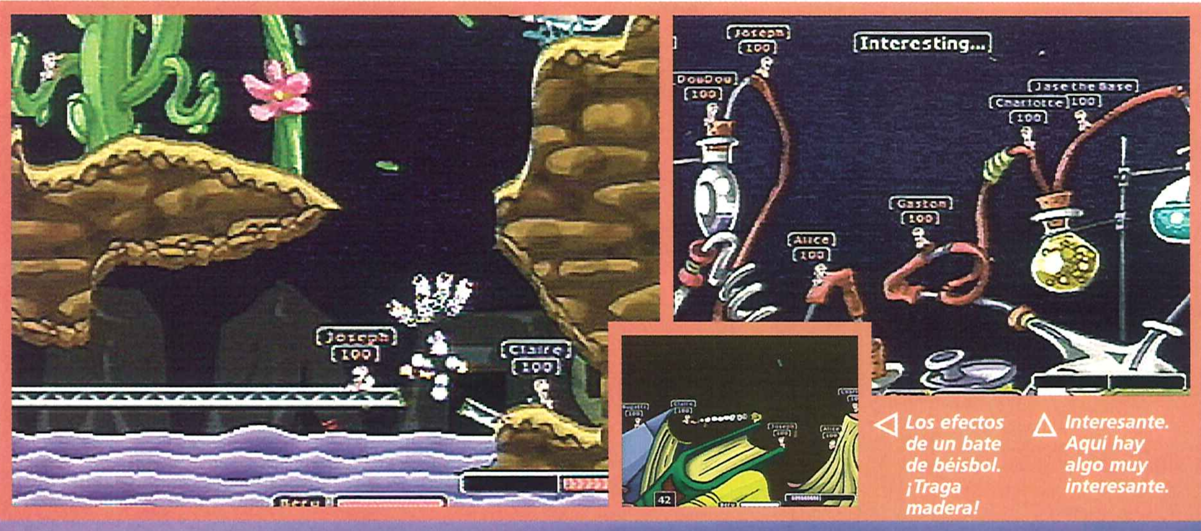
El Uzi es una de las mejores armas para administrar justicia personal.

WORMS AR

justicia invertebrada

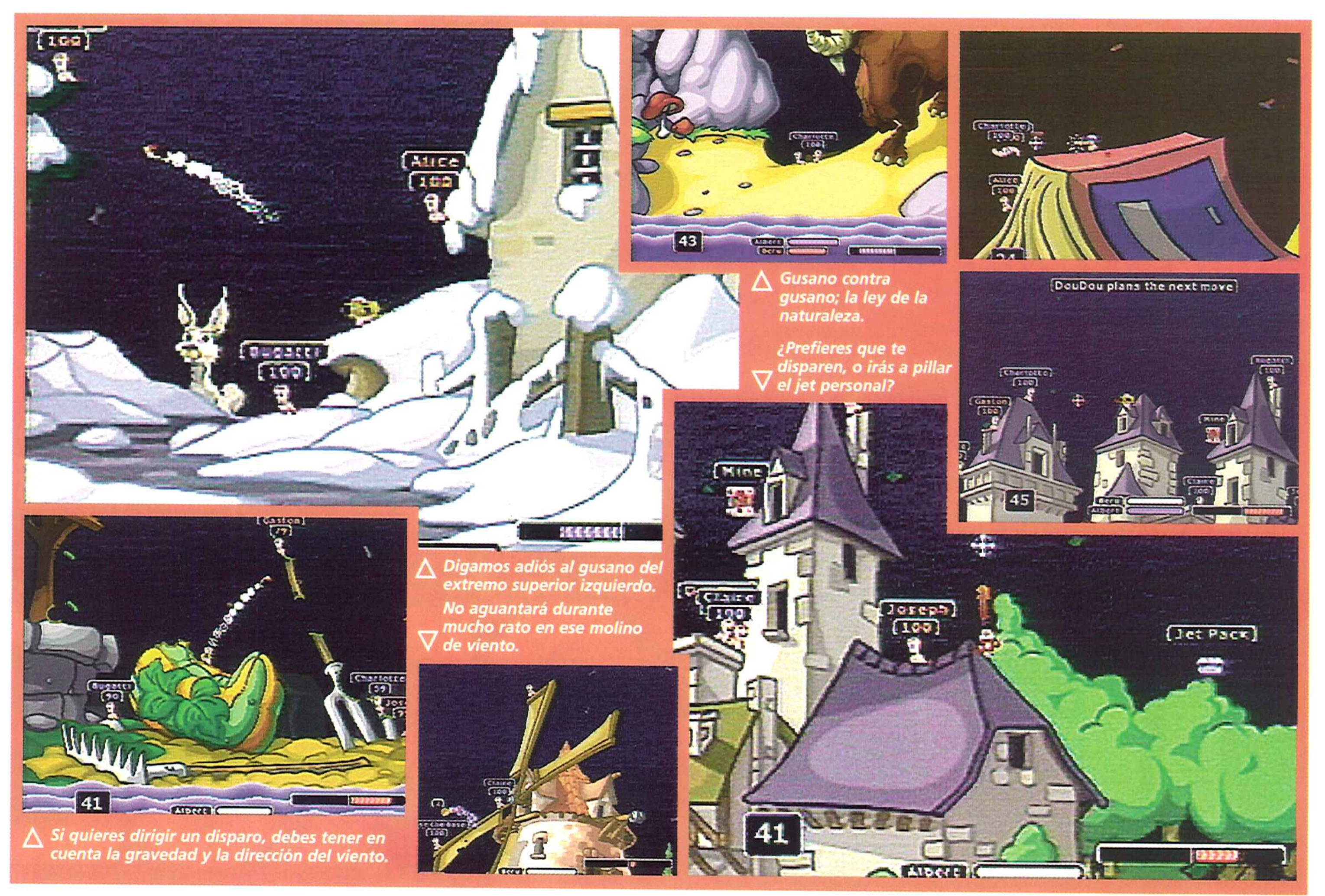


LA FICHA	
WORMS ARMAGEDDON	
DE:	Infogrames
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1-4
MEMORY PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	Sí
GB PAK:	No
DISPONIBLE	Noviembre
PUNTUACIÓN FUTURIBLE	



Los efectos de un bate de béisbol. ¡Traga madera!

Interesante. Aquí hay algo muy interesante.



△ Gusano contra gusano; la ley de la naturaleza.

¿Prefieres que te disparen, o irás a pillar el jet personal? ▽

△ Digamos adiós al gusano del extremo superior izquierdo.

No aguantará durante mucho rato en ese molino de viento. ▽

△ Si quieres dirigir un disparo, debes tener en cuenta la gravedad y la dirección del viento.

MAGEDDON

Diremos una sola palabra, con voz aguda y machacona: "¡Allá va!". Entonces, si llevado por el puro instinto te aprestas a protegerte el rostro contra las granadas, supondremos que eres un veterano de los clásicos juegos *Worms* de Infogrames.

La entrega más reciente, *Worms Armageddon*, es la primera que aparece en un aparato Nintendo después de la muy difícil versión de 1995 para Game Boy. La mecánica básica del juego no ha variado, pero el pad de la N64 otorga una precisión de la que carecen incluso las versiones para PC, con lo que la matanza de gusanos se vuelve sencillísima. El stick analógico desplaza la cámara hasta cualquier punto del plano, los botones C dirigen al gusano y el gatillo dispara el arma.

Explicaremos, para el no iniciado, que *Worms* es un juego de combate por turnos para cuatro jugadores. Mediante una combinación de estrategia y puntería, tienes que mantener vivo a tu cuarteto de gusanos durante el máximo de tiempo posible y acabar con tantos enemigos como puedas. Cada uno de los turnos dura un minuto, en el que tienes que mover a uno de tus gusanos hasta una posición mejor y emplear un arma o poder especial. Dispones de artilugios tradicionales como el bazuca, los paquetes de bombas y las ovejas explosivas. También cuentas con bates de béisbol, pistolas y alguna extravagancia de nuevo cuño, como una mofeta que arroja gases tóxicos.

Worms, para cuatro jugadores, ha sido siempre uno de los mejores videojuegos para fiestas. El sistema de turnos te obliga a aprovechar todos los movimientos, por lo que los gusanos más expertos pasan las primeras rondas cavando o plantando tablas de defensa para resguardarse de las granadas. Naturalmente, no puedes escapar de la oveja nuclear ni de las temidas bombas banana, y ahora, en *Worms Armageddon*, tienes el cuerpo muy inflamable. De hecho, se fríe con casi cualquier cosa, desde un trozo de metralla hasta los espasmos de muerte de un gusano herido.

Worms Armageddon incluye también una modalidad de entrenamiento para que puedas practicar tus habilidades de tiro, una opción de partida para varios y algunas misiones en solitario. También puedes rebautizar a tu equipo y registrar sus características en una lista de participantes, con lo que te aseguras de que la diversión para cuatro jugadores se prolongue. Una idea original: puedes elegir la lápida para el sepulcro de los miembros de tu equipo. De todos modos, la partida para un solo jugador es algo enrevesada: los gusanos dirigidos por el ordenador pueden valerse del viento para meterte un cohete en el refugio desde tres pantallas más allá. No es justo, pero *Worms* siempre ha funcionado así.

Con un poco de suerte, Infogrames reducirá la inteligencia del ordenador para que los humanos tengamos más posibilidades. Pero, de todos modos, el juego actual ofrece mucha diversión. Tiene gráficos claros y definidos, y las voces añaden ambiente al que debe de ser uno de los títulos para varios jugadores más peculiares de la N64.

TECNOLOGÍA ***Dispones de artilugios tradicionales como el bazuca, los paquetes de bombas y las ovejas explosivas... y de alguna extravagancia de nuevo cuño.***

CONTINUARÁ... En el próximo número daremos más detalles de estos belicosos anélidos.

BIENVENIDO... Al maravilloso mundo de *Jet Force Gemini*...















Finalmente lo hemos probado y es el mejor juego en lo que llevamos de año, sin duda alguna...



△ *¡Buammm! ¿Puedes sentir el mismo dolor que el Tribal al que Lupus acaba de golpear?*



Haz canasta con un par de granadas ahí dentro y luego podrás pasar tú. ▷

JET FORCE GEMINI

LA FICHA

JET FORCE GEMINI	
DE:	*Rare*
TAMAÑO:	*256Mbit*
JUGADORES:	*1-4*
MEMORY PAK:	*Sí*
EXPANSION PAK:	*No*
RUMBLE PAK:	*Sí*
GB PAK:	*No*
DISPONIBLE	*A mediados de noviembre*
PUNTUACIÓN FUTURIBLE	

La investigación especial de M64 ha visitado este mes la sede Rare, en Inglaterra, para comentarte la versión finalizada de *Jet Force Gemini*.



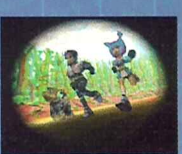
Pueden ser bordes, despreciar al resto de la humanidad y trabajar con exceso de celo, pero son buenísimos. Nadie puede negar la genialidad de Rare. Con dos exitazos-que-lo-serán, Donkey Kong 64 y Perfect Dark, en el horizonte, Jet Force Gemini puede parecerte un entretenimiento. Eso es porque no lo has probado. Juega con él una sola vez y te darás cuenta de que nada más alejado de la realidad.

Jet Force Gemini es alucinante. Un matrimonio perfecto entre Mega Man, Body Harvest y Galaxians en el que la suma de calidades no produce una calidad pareja, sino mucho mayor. Desde las escenas de vídeo iniciales, que muestran a los dos protagonistas del juego respondiendo a una llamada desesperada de los Tribals (los ewoks de cabeza plana a los que puedes cargarte más avanzado el juego), sabes que te encuentras ante uno de los maravillosamente perfectos juegos de Rare. Acabados sin mácula, funcionamiento impecable y diversión sin fin.

Y la pregunta que te estás haciendo es... ¿cómo de bueno es Jet Force Gemini? ¿Es lo mejor que ha producido Rare hasta la fecha? Ejem, ¿mejor que GoldenEye? Para saberlos tendrás que esperar un mes, hasta nuestro examen del mes que viene. Entonces, el veredicto.






¿CÓMO FUNCIONA?

Jet Force está mapeado (u ordenado) en forma de Y. Te explicamos: cada uno de sus personajes empieza en uno de los extremos de la Y y avanza a su aire. ¿Qué no lo entiendes? Pues mira atentamente este dibujito de aquí abajo y lo verás todo claro…

VELA

Con su bonito peinado azul, Vela parece un poco pava, pero —¡para que veas que no hay que ser prejuicioso!— sabe nadar y acceder a enormes y secretas áreas del juego, entre otras cosas. Por cierto, las coletitas sí se mueven cuando corre.

JUNO

Todo un machito: valiente y resistente a la lava, Juno es el más fuerte de los protagonistas. Con su armadura se sobra y se basta para que le reboten todos los proyectiles y para pasearse por los humeantes ríos de lava.



CONFIANZA EN LAS UNIDADES

Escondidas en Jet Force Gemini están esas joyas de la corona que son las Single Unit Gemini (Unidades Sencillas Gemini). Cuando consigas un centenar de ellas, tendrás una vida extra, además de rellenar tu barra de vida. Si tienes suerte, incluso puedes encontrar los Full Health Gemini (Salud Completa Gemini), que te hace recuperar al instante toda tu energía perdida. Y aún hay más… De lo más interesantes son los símbolos Mizar, que te permitirán acceder a unos cuantos interesantes subjuegos, además de algunos artefactos que te serán vitales, como la máquina que transforma en hormigas a Vela y Juno.




LUPUS

Este perrito de ojos verdes y piel canela desteñida también es un dechado de virtudes. No sólo es capaz de flotar y convertirse en un tanque de batalla, sino que hasta puede ser un tanque acuático, con lo que camina sobre las aguas, como ya sabes quién…



MODO UN JUGADOR

Tu objetivo principal en este modo de juego es llegar al centro de la Y con cada uno de los personajes. Cuando lo has conseguido, puedes volver a jugar las otras secciones de la Y usando las habilidades especiales de cada personaje.



No te preguntes por qué convirtió Rare en adultos a los protagonistas del juego. ¡Saben utilizar sus armas!

SUBJUEGOS



Jet Force tiene algunos de los mejores subjuegos que hayamos visto jamás. Por ejemplo uno fabuloso al estilo Wipeout o una soberbia imitación del arcade Micro Machines. Brillante.

MODO MULTIJUGADOR

Además de poder probar los subjuegos, en el modo multijugador encontrarás luchas de esas de todos contra todos. También un modo cooperativo para dos jugadores, que evoluciona hacia una partida en primera persona con disparos de precisión.



Cuesta un poquito acostumbrarse al modo multijugador, sobre todo la lucha en tercera persona, pero es genial, como todo.



PESCADO, ¡QUÉ RICO!
Echa un vistazo por el menú de las armas y te sorprenderás al ver el dibujo de pescado. Y aunque su descripción no es lo bastante animada como para darte ganas de probarla, si la usas bien, te lo pasarás de miedo, como con el resto del juego. ¿Cómo? Bien, tira un poco de pescado a un estanque en el que hay vida acuática y observa cómo se lo zampan sus moradores y segundos más tarde explotan en un maremoto rojo. Muy, muy, interesante.



ACÉRCATE

Si por algo no se ha distinguido nunca Rare es por un uso realmente virtuoso de las cámaras 3D. En Banjo causaba más de un problema y en Donkey Kong tampoco es una maravilla, según vimos en la E3. Sin embargo, parece que en Jet Force Gemini todo es distinto.



La posición por defecto de la cámara es similar a la mayoría de los juegos de aventuras en tercera persona: a una cómoda distancia del personaje que escoges y moviéndote según tus necesidades.

El único cambio que hay en tu punto de vista es cuando activas el punto de mira de tu rifle telescópico. Apretando R activas el zoom y con C-arriba y C-abajo te acercas o alejas

Durante largos periodos del juego, moverás a tu personaje sólo con el stick analógico, pero cuando empiezas a perseguir a un enemigo, con la R, los controles cambian de repente y se hacen mucho más familiares…

… al estilo Turok, vamos. Es decir, que usas el analógico para pasearte por ahí y C-izquierda o C-derecha para disparar y dar palicillas a tus enemigos.

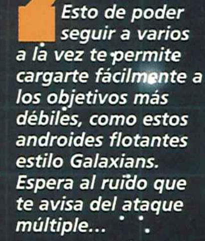


Yyyyyyyyy… ¡¡¡PATAPUM!!! Las malvadas hormigas que hacen acto de presencia con montones de babas verdes. Mientras tanto, los Tribals llegan también con sus toques rojizos, tan elegantes. Asquerosos.

A VER SI LE DAS

Como en Perfect Dark, JFG te permite acosar a un montón de enemigos distintos a la vez. De este modo estás como «multitarea». Más o menos como te mostramos a continuación…

En el juego no hay una pizca de niebla o sea, que la niebla del fondo está ahí porque le va a la historia.



Esto de poder seguir a varios a la vez te permite cargarte fácilmente a los objetivos más débiles, como estos androides flotantes estilo Galaxians. Espera al ruido que te avisa del ataque múltiple…

… y tendrás permiso para lanzar todos los misiles. Ahora, sólo te queda observar cómo destrozan al enemigo. Incluso el cielo se ilumina.





Éste monstruito es Shuriken, y es el equivalente JFG al Razorwind de Turok. Con él podrás cargarte a varios a la vez, cortar cabezas y cosas por el estilo.

¡Mira, mira! Con un movimiento ya le ha arrancado la cabeza al robot. ¿Ves eso rojo que hay a la izquierda de la imagen? Es para avisarte de que hay peligro.





No importa cuantos miembros vitales hayan perdido, estos robots vuelven y vuelven. Para acabar con ellos de una vez: la metralleta.



¿WIPEOUT?

Jet Force se presenta con toques brillantísimos y subjuegos que te dejan con la boca abierta. Uno de ellos es una copia bastante descarada de Wipeout. En él, los gemelos van como locos por la carretera.

Disfrazado de hormiga, que es el único modo de colarse en el mundo Mizar sin llamar la atención, participas en una carrera que es una mezcla entre Wipeout y Episode 1: Racer. El objetivo es de lo más sencillo: llegar el primero. Si te los sabes montar, un premio sorpresa te espera en la otra sección de carreras, que es tipo Micro Machines. Está muy bien que también puedas probar este juego en el modo multijugador. Y hasta puedes añadir pistas. ¿Que cómo? Espera al siguiente número...





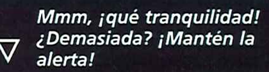




LAS LLAVES Y TÚ

A medida que avanzas por Jet Force Gemini, encontrarás una serie de llaves. Por supuesto, sirven para abrir puertas cerradas, pero antes de abrir esas cerradas puertas, tendrás que encontrarlas, ¿no? La mayoría está en áreas ocultas. Y aquí es donde entran en juego las habilidades de los distintos personajes. Cuando has conseguido llegar al centro de la Y, puedes llevarte a uno de los otros para encontrar puertas... Puedes alcanzar los niveles más altos con la ayuda de Lupus o nadar por donde antes no podías con Vela.





▽ *Mmm, ¡qué tranquilidad! ¿Demasiada? ¡Mantén la alerta!*



△ *Estos pobres Tribals. Otra vez un tiro en la cabeza...*

△ *Así es como apuntas a varios objetivos a la vez. Esto es algo llegado de los cielos en momentos de gran fragor en la batalla. Estos androides volantes no van a ver la luz del nuevo día, jua, jua.*

Bueno, bueno... ¡Por fin! Estáte atento al próximo número de Magazine 64... En él encontrarás el mayor y mejor examen que hayas visto nunca jamás en este mundo mundial. Además, incluiremos también una guía para que puedas desentrañar todos y cada uno de los secretos de esta última obra maestra de Rare, que nos tiene como locos. La paciencia es una virtud de santos y, como sabemos que no lo eres, aquí te mostramos nuestras primeras impresiones acerca del fabuloso Jet Force Gemini.

A primera vista, Jet Force Gemini parece un poquito inabarcable. El sistema de control difiere mucho del de Turok o GoldenEye, por ejemplo, y se hace difícil acostumbrarse a él; pero tranquilo, dale un poquito de tiempo y se convertirá en tu segundo modo de ver la vida. Con el stick analógico te pasearás por ahí, con C-izquierda y C-derecha girarás, C-abajo para agacharte y C-arriba para saltar. Aprieta R y el punto de vista cambia a primera persona y así puedes apuntar mejor a tus objetivos. Si mantienes apretado R, funcionarás con el pad analógico, un poco como en Turok.

Cuando te hayas acostumbrado al sistema de control del modo un jugador, te tocará enfrentarte al del modo multijugador. Más de una vez te encontrarás corriendo hacia la pantalla, lo que no es lo mejor cuando intentas huir de una ametralladora. Por suerte, en Rare lo tuvieron en cuenta y añadieron una opción que sirve para reubicar al jugador con el botón R.

Aparte del sistema de control, al que en cualquier caso acabas acostumbrándote, Jet Force Gemini es prácticamente perfecto. Los niveles se enlazan de un modo brillante, pese a una cierta carencia de objetivos, y el —casi, je, je— desmesurado énfasis en las matanzas hace que un juego de estructura muy sencilla a priori (en realidad todo se trata de ir de A a B) sea genial. Una cosa que nos ha sorprendido es que, pese a tratarse de un juego de Rare, hay una cierta innovación en él. De acuerdo, toma prestada la idea de Floyd de Zelda e incluye un montón de homenajes a los mejores momentos que han deparado los juegos para la Nintendo 64 (como ya hicieron antes Banjo o Diddy Kong Racing); pero con estos entretenidos subjuegos, el ingenioso armamento y el brillante modo dos jugadores que han de cooperar (uno de los jugadores es Juno, Vela o Lupus y el otro es Floyd), el juego no hace más que recuperar y redefinir viejas ideas e introducir algunas maravillosas y nuevas.

GRÁFICOS *Cada cosa a la vista, incluso las balas, se refleja en los relucientes suelos o en los estanques...*

Técnicamente, el juego es impecable, increíble. Hay algunos trucos gráficos inconcebibles, de lo mejor que se haya visto nunca. Cada cosa a la vista, incluso las balas, se refleja en los relucientes suelos o en los estanques o en las aguas. También hay que decir que el juego es Dolby, oficialmente. Es decir, que da la misma sensación que Rogue Squadron. La diferencia es que esta vez no ha sido creado en exclusiva para el juego, como en el caso anterior.

Vamos, que Jet Force Gemini es soberbio. ¿Vas a perderte el próximo número de Magazine 64?



CONTINUARÁ... El mes que viene publicaremos una review súper gigantesca de *Jet Force Gemini*.



Pokémon Rojo y Azul

Cuando aparece un pokémon salvaje puedes decidir si luchas, si cambias de pokémon, si lo atrapas o si escapas.



Recuerda mantener guardada siempre alguna Poké Ball para atrapar los pokémon que encuentres.

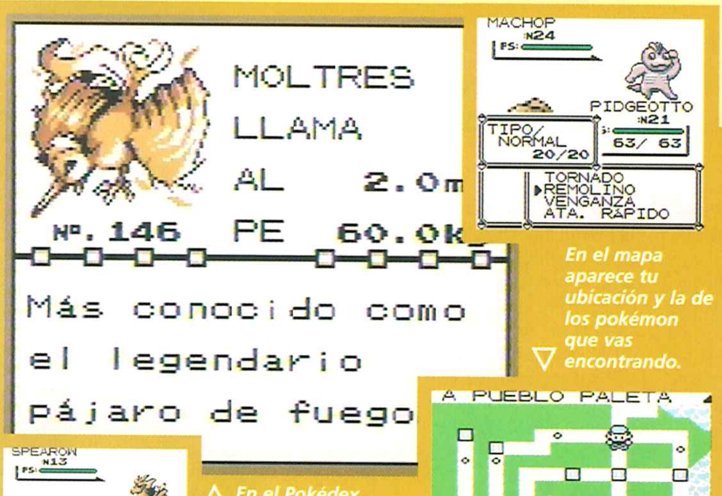
De: Nintendo **Enlace:** Sí **Color:** No **Disponible:** Noviembre

Seguro que ya sabes que *Pokémon* se ha convertido en un fenómeno arrollador; y seguro que también habrás oído hablar de más de uno que anda como loco atrapando estos monstruos virtuales y comprando todo lo que trae la imagen de Picachu. Y, ante esto, tú te habrás preguntado: ¿acabaré yo así? ¿Me gustará este videojuego que se ha convertido en una moda mundial y millonaria? ¿Acaso seré un bicho raro si Pokémon no llega a seducirme?

La verdad es que cuando te dicen que el dinero que se han gastado americanos y japoneses en artículos relacionados con *Pokémon* es una cifra tan indecente como difícil de calcular (en EE. UU. las ventas de artículos de Pokémon han quintuplicado las de Star Wars) te sientes intimidado, y no logras entender cómo algo puede ser tan bueno. Tratas de imaginártelo y tu mente construye cosas rarísimas pero siempre irreales. ¿Qué puede ser tan maravilloso? ¿Está a punto de cambiar mi vida? Si estás tan angustiado, tranquilízate, porque cuando conozcas el juego tal vez puedes estar esperando una maravilla imaginaria, una fantasía irreal, y *Pokémon Rojo y Azul* no son nada de eso. Son simplemente unos videojuegos que se juegan igual que tantos otros, pero que también son distintos a todos los demás. Y, por supuesto, son muy buenos.

¿Qué es lo que diferencia a *Pokémon*? ¿Por qué gusta tanto? Lo que hace a *Pokémon* diferente y mejor es que te hace sentir responsable de tu suerte, culpable de tus errores y satisfecho de tus triunfos. En todo momento tienes que tomar decisiones, tienes que observar y calcular, y el juego se adapta a tus actos de tal modo que cada aventura es puramente personal: es un fracaso mejorable o un logro en peligro a cada momento, y siempre una obra puramente tuya. Esto es lo que hemos sentido jugándolo y vamos a tratar de explicarte qué hay en el título para que tengamos esta opinión.

Pokémon es un RPG y, como todos los juegos de este género, tiene su historia. Un jovencito llamado Ash ha tomado la decisión de hacer lo que más fama da en el mundo Pokémon: salir a buscar los extraños pokémon para convertirse en el mejor entrenador. Estos pokémon son unos seres de los que se conocen 150 especies con propiedades diferentes; con ellos ocurre lo mismo que con los animales en el sentido de que por cada especie hay muchos ejemplares. La gente en el mundo Pokémon se siente muy atraída por estos seres; unos los estudian, otros los coleccionan, hay museos, hay sitios donde atienden pokémon enfermos (Centros Pokémon) y todo el mundo tiene algo que decir sobre estos seres. El reto del juego consiste en capturar y entrenar tantos pokémon como quieras, para después enfrentarte con ellos a los principales entrenadores de las ocho ciudades y, por supuesto, vencerlos.



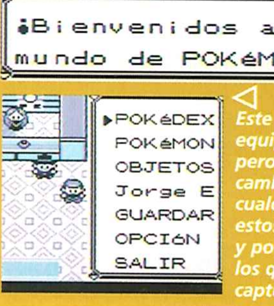
En el Pokédex puedes consultar las cualidades de los monstruos que has capturado.

En el mapa aparece tu ubicación y la de los pokémon que vas encontrando.

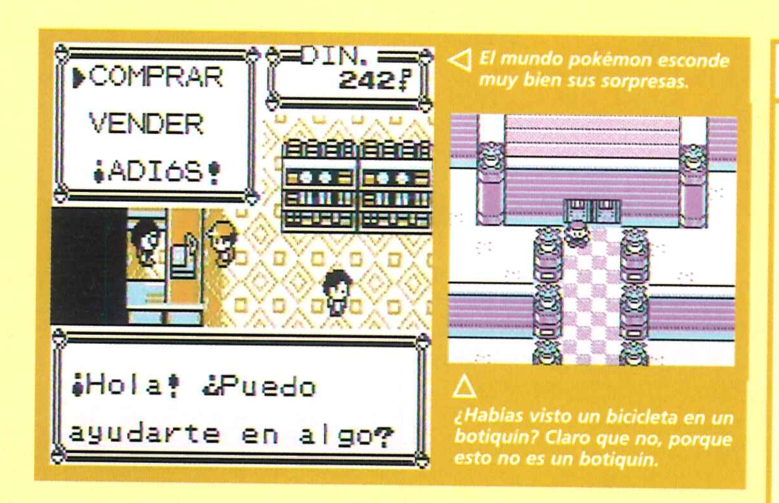
El profesor Oak te da la bienvenida; de ahora en adelante será tu guía espiritual.

Nunca te confíes: un pokémon menos fuerte que los tuyos te puede traer muchos problemas.





Este es tu equipo actual, pero puedes cambiar a cualquiera de estos pokémon y por otro de los que has capturado.

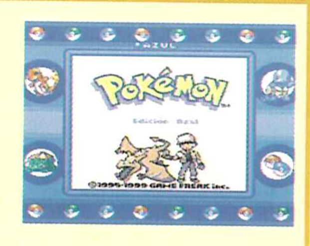


El mundo pokémon esconde muy bien sus sorpresas.

¿Habías visto un bicicleta en un botiquín? Claro que no, porque esto no es un botiquín.

Cambios Decisivos

Cuando te enfrentas a otro entrenador o cuando aceptas el reto del director de un Gimnasio te das cuenta de todos los errores que has cometido; pero si te va bien, todo el mérito es tuyo y sabes que tu éxito es el resultado de buenas decisiones tomadas a tiempo. Lo principal es esto: sólo puedes tener contigo un máximo 6 pokémon. Aunque vayas atrapando nuevos pokémon, éstos son transferidos a un banco de pokémon ubicado en el Centro Pokémon, y allí se quedan hasta que vayas a por ellos. Por eso, cada vez que atrapes uno o dos pokémon, o los que quieras, lo mejor es ir a ver qué cualidades tienen. Si no ofrecen nada nuevo, déjalos allí; si ves alguno que te parezca más efectivo que cualquiera de los seis que ya tienes, cámbialo.

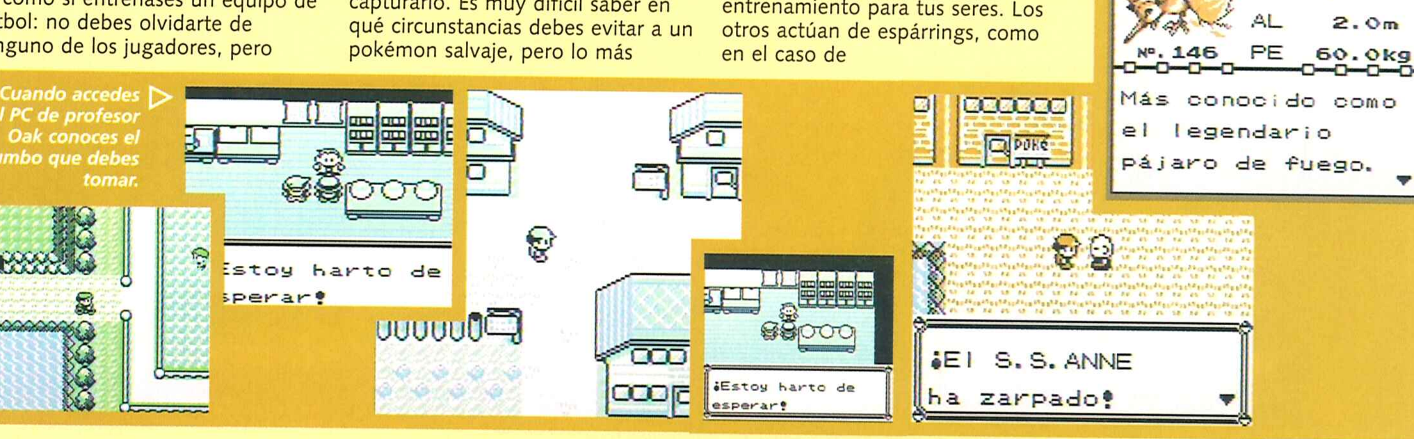


Ésta es la misma historia de la serie de dibujos animados (que estará a punto de aparecer cuando leas esto), y la misma historia de las películas y de los cómics sobre *Pokémon*. Y como ocurre siempre con los RPG, es la historia que olvidas cuando empiezas a jugar.

Con *Pokémon* no eres simplemente un entrenador; eres más bien un administrador o un negociante, pero también un tahúr. Vas por ahí con un pokémon que te han regalado, y con la intención de capturar otros y valorarlos (ya sabes que evolucionan). Los pokémon son como armas que mejoran con el uso; el que más uses es el que más fuerte se hace, el que más evoluciona. Se convierte en tu as bajo la manga, pero recuerda que no puedes ganar una partida de cartas con un solo as. Y debes tener en cuenta que los pokémon mejoran en varios sentidos. No sólo se hacen más fuertes; también van ganando nuevas capacidades, y todo esto tienes que tenerlo presente al momento de combatir. Es como si entrenases un equipo de fútbol: no debes olvidarte de ninguno de los jugadores, pero tienes que dedicarte más a los titulares (en *Pokémon* tienes 6 titulares). Así como un delantero se puede lesionar en cualquier momento, uno de tus mejores pokémon puede resultar sedado o paralizado por sorpresa en mitad de un combate, aunque sea muy fuerte. Y si el equipo suplente no está en forma, pagarás el error de no haberlos entrenado.

Mientras avanzas por la pradera te pueden ocurrir dos cosas: o aparece un entrenador que te desafía, o encuentras un pokémon salvaje. Si ocurre lo primero, no puedes evitar que haya un combate; tienes que dar la cara. En cambio, si se trata de un pokémon salvaje, puedes decidir ignorarlo. La ventaja de que te reten es que si vences al otro entrenador, la mayoría de las veces recibes una cantidad de dinero importante (mas o menos lo que cuesta una Poké ball). Por otro lado, la ventaja de que te asalte un pokémon está en que puede ser un fichaje importante para tu equipo si logras capturarlo. Es muy difícil saber en qué circunstancias debes evitar a un pokémon salvaje, pero lo más recomendable es que te enfrentes, para favorecer la evolución de tu plantilla. Si quieres llegar a ser realmente temible, lo mejor es aceptar todos los retos.

Los combates pueden ser muy emocionantes, pero no siempre lo serán. Cuando te enfrentas a un enemigo nuevo y fuerte, te satisfacen y te estimulan, además de permitirte poner a prueba todos tus recursos. Cuando el enemigo es débil y poco importante, en cambio, los combates se vuelven repetitivos. En realidad, hay momentos en los que luchas porque es tu deber, porque sabes que tus pokémon están un poco enclenques y los que aparecen son cada vez más fuertes; te tomas los combates de otra manera. La batalla contra pokémon más débiles es un buen entrenamiento para tus seres. Los otros actúan de espárrings, como en el caso de los boxeadores, y hacen que tus pokémon sumen puntos lentamente y alcancen cada uno su siguiente nivel. Calculas que tienes que hacerlo para prepararte contra los entrenadores que te retan, o contra los directores de Gimnasio, y aquí sí es emocionante un combate. Coleccionar pokémon es muy divertido, pero no es lo principal en este cartucho. Lo fundamental y lo que más tiempo de dedicación necesita son los combates, porque pueden convertirte en el mejor y porque nunca acabas de conocer bien todos los trucos y siempre estás aprendiendo algo nuevo.



Cuando accedes al PC de profesor Oak conoces el rumbo que debes tomar.



JUEGA CON...



DESCUBRE

"ELEMENTAL QUERIDO WATSON."

Seguramente habrás reconocido esta frase nada más leerla. Y seguro que también habrás reconocido la persona que la usaba. Ni más ni menos que el mismísimo Sherlock Holmes, uno de los detectives más famosos de la literatura. Su inteligencia, sagacidad y capacidad de observación eran sus armas fundamentales para deshacer los entuertos del caso más difícil.

Hoy te vamos a proponer que hagas tú de detective. ¿Quieres ponerte en la piel de Sherlock Holmes y descubrir la solución de un caso? Si tu respuesta es afirmativa, sigue estos pasos. Te ayudaremos al principio, después tendrás que usar tu propio ingenio para seguir adelante.

El caso que te proponemos es descubrir el nombre de este simpático personaje que tienes aquí. Para averiguarlo, tendrás que adivinar a qué palabra hace referencia cada una de las frases siguientes. Una vez hayas adivinado las palabras, deberás colocar la inicial de cada una de éstas en la casilla correspondiente. Y *voilà*! Aparecerá el nombre de la mascota de Global Game.

¿Cómo se llamará? ¿Felipe? ¿Globalín Game? Hum... Será mejor que investigues un poco.

1. Héroe mitológico famoso por su fortaleza que perdió su fuerza cuando Dalila le cortó el pelo.
2. País natal del famoso jugador de fútbol Maradona.
3. Mamífero rechoncho que vive en galerías subterráneas bajo tierra.
4. Planeta del sistema solar situado entre Saturno y Neptuno.
5. Pala que utilizan los tenistas para batirse entre ellos.
6. Nombre del famoso ente espacial situado en Estados Unidos.
7. Vivienda hecha de piezas de hielo en la que habitan los esquimales.

¡LOS PREMIOS!

PRIMER PREMIO
Un Game Boy Camera - Una Bolsa para Game Boy - Un cartucho de Turok: Rage Wars (GB)

SEGUNDO PREMIO
Una Bolsa para Game Boy Un cartucho de Turok: Rage Wars (GB)

TERCER PREMIO
1 cartucho de Turok: Rage Wars (GB)

CUARTO PREMIO
1 cartucho de Turok: Rage Wars (GB)

QUINTO-DÉCIMO PREMIO
1 cartucho de Turok: Rage Wars (GB)

¡Todos los premiados recibirán gratuitamente la tarjeta Global Game Club Platinum!

EL NOMBRE DE LA MASCOTA DE:



8. Canción dulce que se canta a los niños pequeños para dormirlos.
9. Estación del año caracterizada por la llegada del frío y la caída de las hojas de los árboles.

PISTA: Como la solución a la primera pregunta es Sansón, deberemos colocar una S en la casilla número 1. ¡Ahora sigue tú!

SOLUCIÓN:

S	A	T	U	R	N	I	N	O
1	2	3	4	5	6	7	8	9

Cupón de Respuesta

El nombre de la mascota de Global Game es: SATURNITO

Nombre PEDRO RUIZ ACEVEDO

Teléfono 95 5765177

Domicilio C/LARGA nº 28

Población BOLLULLOS DE LA MITACIÓN **Código Postal** 41110

Provincia SEVILLA

País ESPAÑA

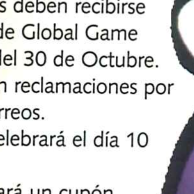
Dirección de correo electrónico NO TENGO.

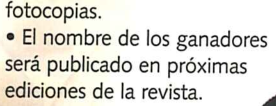
Enviar a: Concurso Game Boy
Global Game España
C/Salamanca, 27, 5°, 9.
46005, Valencia



Bases del concurso

- Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con trabajadores o colaboradores de esta editorial.
- No existen premios en metálico alternativos.
- Las respuestas deben recibirse en las oficinas de Global Game España antes del 30 de Octubre. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos.
- El sorteo se celebrará el día 10 de Noviembre.
- Sólo se aceptará un cupón por lector, y no se admitirán fotocopias.
- El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.





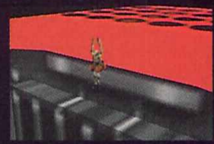






PRECEDENTES EN 64 Dedicamos una *Investigación Especial* a *Hybrid Heaven* en el número 26.

¡MÍRAME BIEN!
Hybrid Heaven es –¡bien!– compatible con el Expansion pak, pero todo tiene un precio en esta vida: haz funcionar el juego en alta resolución y todo tendrá una pinta brutal, mucho mejor que en resolución normal; lo malo es que en alta resolución, todo



se mueve espasmódicamente y, a la práctica, resulta imposible de jugar. Más te vale cambiar a la resolución normal, que tiene un nivel muy, pero que muy aceptable.



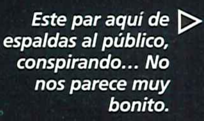
◁ John Slater, el verdadero héroe del juego, todo vestidito de azul... Tengo una muñeca...

La caída va a doler... ▷

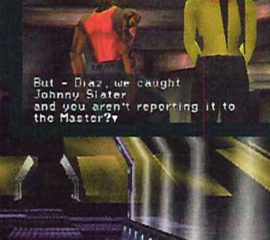




△ Eso para los más sádicos: puedes seguir atacando aunque tu enemigo esté tirado en el suelo.



Este par aquí de espaldas al público, conspirando... No nos parece muy bonito. ▷



△ El sistema de combate es tremendo... Aunque mejor en pequeñas dosis.

△ El juego es muy grande, aunque a veces está un poquito «vacío».

HYBRID

¿Puede este híbrido entre acción y RPG de Konami enfrentarse con garantías a Shadowman?

LA FICHA



HYBRID HEAVEN	
DE:	Konami
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1/2
CONTROLLER PAK:	✓
MEMORIA EN CARTUCHO:	✗
PASSWORD:	✗
EXPANSION PAK:	✓
RUMBLE PAK:	✓
GB PAK:	✗
DISPONIBLE:	Sí

Precio no disponible

Desde que vimos las primeras imágenes de *Hybrid Heaven* en la E3 de 1997, tuvimos la impresión de que iba a ser uno de los más brillantes e intrigantes juegos para la Nintendo 64. Con aventuras en 3D, toques de RPG y una trama de ciencia ficción gloriosamente intrincada (que nos tuvo sin vivir en nosotros mismos hasta que pudimos probar la versión japonesa del juego en marzo), el más importante juego de Konami desde *Castlevania* siempre ha sido algo distinto.

Y bien, ya tenemos la versión PAL y todo –tras una semana pegados a la consola– ha quedado más o menos claro. No obstante, una duda nos atenaza aún: ¿es *Hybrid Heaven* tan bueno como *Shadowman* o *The Legend of Zelda*? Sigue leyendo y lo descubrirás...



¿Qué? ¿Ves algo de niebla? Esto es lo que nos gusta en Magazine 64. ▷

△ Hay millones de escenas de vídeo en Hybrid Heaven, igual que en Shadowman o en Zelda.



CLONACIÓN

Debido a su origen japonés, *Hybrid Heaven* tiene algo más que acción y aventuras. Hay una tierna historia de amor entre John Slater y su novia y mucha filosofía en la parte concerniente a los Hybrids, que no pueden acabar de creerse que un ser humano pueda destrozar sus planes y luego empiezan a tener dudas acerca de si son mejores que la raza a la que quieren aniquilar. Fascinante.

Anna Moody, presente, tiene un instinto de lo más maternal.

Uy, uy, uy... Eso que hay al fondo son Hybrids chiquitines. Uy, uy, uy...

El desagradable señor Bross. Nos da más miedo que Francisco, nuestro nuevo jefe de redacción.

¡Alerta! ¡Crisis de personalidad! Desde luego, no es lo mejor ser alguien criado y crecido dentro de un tubo.

GO! GO!

DE QUÉ VA
¡¡¡CUIDADÍN, QUE LO EXPLICAMOS TODO!!!
Por favor, no sigas leyendo si no quieres que te estropeemos el juego...

Bueno, bueno... Esto va a ser complicado, pero allá vamos. Resulta que Jack Slater, agente del servicio secreto y guardaespaldas del presidente de los EE.UU., es asesinado por



un tal señor Díaz justo al inicio del juego. Slater no sólo es asesinado, sino que su cuerpo se desintegra. Todo esto lo ve su novia, que pilla un rebote de aquí te espero. Lógico. Y ahora, lo que haces tú es adoptar el papel del tremendo señor Díaz, el malo del juego. A medida que avanzas, descubres que Díaz es el punto de unión entre los Hybrids (súper clones de los humanos) que viven en un gigante complejo subterráneo y los



Hybrids que se han infiltrado entre los humanos y ocupan posiciones de poder. En la base de los Hybrids subterráneos hay una enorme nave espacial, propiedad de los pacíficos Gargatuans, que trabajan en secreto y entre bambalinas para desbaratar la prevista invasión de la Tierra por parte de los Hybrids.
Los Gargantuans han



capturado al Díaz original y han transformado a nuestro héroe, Slater, en su copia. De este modo pretenden parar la invasión de la que te hemos hablado antes. El Slater que muere al principio es un Hybrid que

PÁGINA SIGUIENTE

LA LUCHA FINAL

En otros números ya te hemos hablado por encima del sistema de combate de *Hybrid Heaven*. Aquí te lo explicamos con todo detalle. Es una fascinante mezcla entre puñetazos en tiempo real y turnos controlados por menús. Puede parecerte un lío, pero funciona de maravilla. ¡Hurra!

LOS BÁSICOS

1 MOVIMIENTO

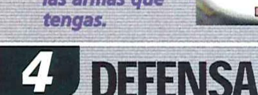
Cuando te acercas a un enemigo, entras en combate automáticamente con él. Puedes dar vueltas a su alrededor, correr usando la Z o moverte rápido tecleando hacia la dirección a la que quieres dirigirte.

Hay montones de monstruos asquerosos en Hybrid Heaven.

2 ¡POTENCIA!



En la parte superior izquierda de tu pantalla hay una barra de potencia. Espera hasta que esté llena para que tu ataque sea más dañino. A medida que tengas más experiencia en los combates, aparecerán rojas hasta cuatro de las partes de la barra. En ese momento podrás desarrollar algunos combos devastadores.



Ve a «Item» y podrás usar cualquiera de las armas que tengas.

3 PUÑOS Y PIES

Con el combate iniciado, aprieta A para atacar. Tendrás dos opciones, dar puñetazos o patadas. Hay distintos movimientos para cada miembro. Ten siempre en cuenta cuál es tu postura. Por ejemplo, si estás con la pierna izquierda adelantada, harás más daño con una patada dada con la pierna derecha.

4 DEFENSA



Cuando te ataquen, y según el lado desde el que se produzca éste, tendrás tres opciones: Step (avance), Counter (contraataque) o Guard (en guardia). Si te mantienes en guardia y capeas el temporal, la potencia del miembro que mantienes alerta, aumenta. Si avanzas, podrás largarte. El arriesgado contraataque te permite retar a tu enemigo.

Manténte alejado y perderá, probablemente.

OPCIONES AVANZADAS

1 LANZAMIENTO

Si te mueves para atacar a un enemigo y a la vez aprietas R, podrás combatir con él. Suponiendo que no escape a tu ataque, podrás escoger de entre varios movimientos; alguno de ellos te permitirá lanzar a tu oponente por los aires. Si dejas que él te lo haga a ti, podrás aprender este movimiento en particular.



Los movimientos, al estilo lucha, son soberbios.

2 ARMAS

A lo largo del juego te cruzarás con armas que puedes recoger para luego utilizar en el combate. Son mortales de un solo tiro, es decir, que vale la pena reservarlas para los enemigos peligrosos de verdad. Nuestras favoritas incluyen el Lanza Llamas, el Lanza Hielo, el Lanza Huracán y el Lanza Ion. Éste último es genial, porque tiene hasta cuatrocientos puntos para hacer daño. Lo malo es que, como todo lo bueno, no se prodiga.

Dispara sobre uno de los malos con el Lanza Llamas y lo dejarás frito.

3 MEDIDAS DEFENSIVAS

También puedes hacerte con objetos defensivos. Con ellos podrás mejorar tu velocidad, tu capacidad ofensiva o defensiva y anular las habilidades de tu oponente, entre otras cosas. Por supuesto, hay distintos recipientes de salud, que tienes que rellenar y que son providenciales para salvarte la vida.



Parece que vas a necesitar un montón de esto para recuperarte.

4 ATAQUE SORPRESA

De vez en cuando, un enemigo te atacará por la espalda, lo que le da una gran ventaja (básicamente ninguna represalia). De todos modos, si tú atacas a alguien por la espalda, tú tendrás la ventaja: una barra llena de potencia, es decir, que puedes efectuar un combo de los buenos. ¡Bien!





Corre detrás del malvado para tener ventaja.

FORJANDO TU PERSONAJE

Cada vez que luches, tu personaje crecerá, dependiendo de los movimientos que utilices, de cómo te defiendas y todo eso. Aquí hay un breve resumen de lo que pasará.

1 ATAQUE

Sea cual sea el miembro que realiza el ataque final mortal, se hará más fuerte y causará mucho más daño. Es decir, que puedes desarrollar uno de tus miembros hasta grados demenciales o desarrollar todo tu cuerpo de un modo equilibrado.



Este movimiento es nuestro favorito. Hemos conseguido que la pierna de Slater tenga una potencia de cuatrocientos puntos.

2 DEFENSA

Cuando quiera que prepares un ataque, el miembro usado para bloquear al enemigo será más fuerte y estará más preparado para sufrir el ataque. Aumentarán tus capacidades defensivas.





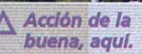
Aquí tú puedes ver que te han golpeado las suficientes veces como para tener el cuerpo listo.

3 MOVIMIENTOS Y LANZAMIENTOS

Aprenderás, literalmente, cientos de nuevos movimientos a lo largo del juego. Corresponderán a los cuatro miembros e incluirán ataques arriba, abajo y al centro, ganchos, uppercuts entre otras delicias.. Los lanzamientos, al estilo lucha, incluyen Backbreakers (rompe-espaldas)y Shoulder Crounches (destroza-hombros) entre muchos otros. Todos ellos ofrecen ventajas tácticas, dependiendo de factores como tu postura o la altura y posición de tu contrincante.





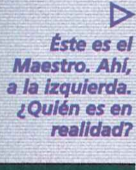


Acción de la buena, aquí.

4 DE TODO UN POCO

Esto significa que prácticamente todo el resto de tu cuerpo puede ser mejorado. Por ejemplo:
- *Puntos por golpear*
- *Resistencia*
- *Velocidad*
- *Reflejos*

También se te enseña en qué nivel te encuentras. A más combates iniciados, nivel más alto al final del juego. Hemos alcanzado el nivel cuarenta y tres... ¿Nos superarás?



Deberíamos empezar a concentrarnos en otros miembros de nuestro cuerpo... La pierna derecha es el doble de potente que la izquierda...

MULTIJUGADOR

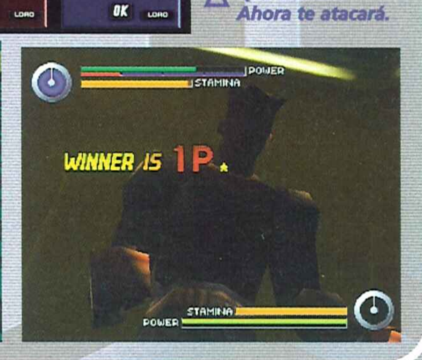
Esto es de lo mejor. Puedes escoger luchar contra un amigo en el modo Vs. o, sencillamente, campar entre una legión de enemigos en la Creature Battle, batalla de las criaturas. Con todo, lo que más nos gusta, es que puedes cargar tu personaje, con estadísticas, movimientos y todo en general mejorado, y ensañarte con quien te apetezca. También puedes luchar contra todos los monstruos, personajes y jefes que te encuentres. Esto es genial, sobre todo si has acabado el juego. También puedes transferir datos al mando de un amigo, aunque es mejor si ha jugado él mismo, ya que su propio Slater tendrá sus propias estadísticas y movimientos.

Éste es el Maestro. Ahí, a la izquierda. ¿Quién es en realidad?

Que viene... Ahora te atacará.



Puedes escoger ser uno de los personajes o de los monstruos con los que te has encontrado.



tenía el encargo de abducir al presidente para que un clon asumiese su puesto. En un momento determinado del juego, Díaz/Slater es rescatado por los Gargantuans y devuelto a su cuerpo verdadero. A partir de ese momento, eres Slater. Por su parte, los Hybrids rescatan a Díaz. Vamos, que al final hay un duelo en las alturas entre el verdadero y bueno Slater y el verdadero y malvado Díaz.

Por si todo lo que hemos contado no fuese lo suficiente complicado, aparte hay montones de complejas subtramas. Por ejemplo, ¿quién es el cerebrín que se esconde tras los Hybrids? ¿Y cómo se lo montaron para meter una enorme nave espacial debajo de la ciudad de Nueva York? Pronto lo sabrás...

EL PRESI
La parte más importante del argumento de *Hybrid Heaven* es el plan para reemplazar al presidente de Estados Unidos por un clon Hybrid. Pese a llamarse presidente Weller, tiene un parecido más que razonable con el señor Clinton. Mira esas canas y esa nariz... La mayor diferencia que encontramos es que estamos convencidos de que Bill Clinton no ha colaborado con los alienígenas para que nos invadan. Vamos, eso creemos.



GO! GO! ▷

PENA DE PISTOLA
Aunque se te permite utilizar distintas armas durante los combates, en el resto de las ocasiones sólo dispones de una pistola (para disparar sobre cerraduras, cargarte a robots centinelas, quitar de en medio bloques que entorpecen tu paso, etc.). Aunque es utilísima -te



puede salvar la vida, por ejemplo-, es el arma más desangelada que hemos probado en nuestra larga vida de adictos a los videojuegos. El ruidillo es ridículo y los flashes cuando disparas, cutres. Además, cuando destruyes algo con ella, sencillamente desaparece. Nada de grandes explosiones.



NIVEL 4: LA FÁBRICA DE CLONES

Aquí hay una pequeña muestra de lo que harás en Hybrid Heaven. La Clone Factory, Fábrica de Clones, es sólo el principio del juego. Es decir, que aunque esto te parezca fácil, lo mejor está por llegar...



1 En el centro de esta habitación hay una elevación y, en ella, un ascensor. Salta a él y te conducirá hasta los secretos pasadizos de una construcción que no te va a ser nada familiar...



2 Recorre algunas de las habitaciones y llega hasta el ascensor... ¿Qué es eso?



3 Vaya, vaya... ¡Es un robot! Lo mejor que haces es cargártelo. Con un poquito de cuidado, claro, pues va armado...

4 Cuando te lo hayas quitado de en medio, sal del ascensor y ve por el pasillo. Alerta con los lanzallamas.



5 Llegarás a lo que parece ser un enorme motor de avión. ¿Para qué los querrán?

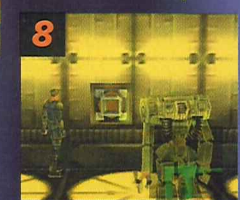


6 Para llegar hasta la puerta siguiente debes superar el acoso de estos robots vigía. Dispárales o, si eres muy bueno, corre entre ellos y supérales.



7 Se supone que llegarás hasta esta habitación, que viene de serie con otro robot de lo más agradable. ¿Y qué va a hacer el rey de la casa? Muy bien. Hasta la vista.

8 ¡Mala suerte! No puedes abrir las puertas aquí... Dispara al interruptor que hay en el muro para desactivar un campo de fuerzas oculto. Tras él, dondequiera que sea, hay una llave...



Es muy raro que un juego te sorprenda y decepcione a la vez... Hybrid Heaven lo consigue. Te hemos hablado largo y tendido acerca de él y siempre tuvimos claro que su potencial era enorme. Pues bien, por un lado Hybrid Heaven cumple con las expectativas mostrando una imaginación y originalidad inauditas; por otro, tiene algunas meteduras de pata de tal calibre que corres el peligro de quedarte calvo tras los numerosos tirones de pelo que puedes infligirte por la rabia y la decepción.

Es innegable que la absoluta calidad de Shadowman ha influido en nosotros a la hora de acercarnos a Hybrid Heaven. Es posible compararlos porque se trata de dos juegos «adultos» de aventuras en 3D. El gran problema es que los defectillos que habíamos detectado en nuestras primeras aproximaciones a Hybrid Heaven se han acentuado en la versión final.

Lo peor de todo es la cámara. No es tan esquizofrénica o inútil como la de Castlevania, pero no ayuda nada a la hora de ir por pasillos y otras áreas estrechas. De hecho, incluso aunque es posible manipular el punto de vista con la ayuda de los botones C, el modo más satisfactorio de mantener la cámara en un lugar un poco efectivo es bajar la pistola -con la R-; de este modo te «centras». Por suerte, Hybrid Heaven está lleno de espacios amplios y enormes habitaciones, por lo tanto, durante la mayor parte del juego, la cámara no molesta. Eso sí, cuando se bloquea es de gritar.

Los controles tampoco son una maravilla. El más suave toque al stick analógico imprime una velocidad a Díaz o Slater digna de un récord mundial. Por otro lado, es imposible retroceder o disparar hacia los lados. No es que sea esencial, pero añaden un montón de flexibilidad a los movimientos y combates. Girar es también un problema: cuando estás parado tardas un montón, cuando te mueves, el giro es bestial.

Aparte, están los combates.

Y no es que el sistema de combate no sea muy bueno. Es único y funciona de maravilla. Además, la flexibilidad de la que dispones a la hora de diseñar a tu personaje es digna de elogio. Lo que pasa es que tan malo es no llegar como pasarse. En vez de utilizar algunos puzzles interesantes o de complicar la trama un poco para mantener tu interés despierto, han decidido llenarlo todo de monstruos. Sobre todo hacia el principio y el final del juego. Seguir este camino demuestra un poco de pereza mental. Dado lo complicado que es combatir y lo difícil que es cargarse a los malos, lo que menos te apetece cuando has luchado durante mucho rato es encontrarte a otro de los malos al abrir la puerta para volver a empezar. Ya nos entiendes...

Hay algunos momentos increíblemente tediosos, aunque en algunos de los combates, tu placer será indescriptible. Mejorar tus habilidades, tus capacidades ofensiva y defensiva o crear tus propios combos es fantástico, pero luchar y luchar puede cansar. Con todo, Hybrid Heaven se redime casi completamente gracias al genial argumento que mezcla Expediente X con Blade Runner y le añade unos toques muy americanos (teorías conspirativas, alienígenas, presidentes...). El misterio que rodea a Díaz y Slater es de lo mejor que hemos visto nunca. Maravilloso y lleno de sorpresas.

Las largas escenas de vídeo aligeran un poco la cosa. Mantienen el interés en la historia y te muestran nuevas misiones y

SONIDO  ***Pasos que resuenan contra las paredes, una música buenísima... Todo contribuye a una fascinante y fantacientífica puesta en escena.***

Con Z puedes arrastrarte tranquilamente por el suelo. ▽



△ *Díaz –¿o es Slater?– preparándose para luchar contra algo muy desagradable.*

AVENTURAS CON BROSS

Casi al principio del juego, cuando aún eres Díaz, te encuentras al molesto Bross, el científico Hybrid que está a cargo de las clonaciones. Activará un gran monstruo contra ti. Eres incapaz de derrotarle, por lo tanto, sólo puedes huir de él. Lo malo es que mediada la aventura, te alcanzará...

1 Cuando te encuentras a Bross por segunda vez, éste no dudará un segundo en explicar qué halagüeños planes de futuro tiene para tu triste figura. Mira que son pelmas los científicos locos...



2 No es de extrañar, por lo tanto, que se haya asegurado de tenerte encima de su Evil Trapdoor™ (Trampa Maligna®). Cuando acabe su verborrea, te vas para abajo...

3 ¡Lo siento, querido! Estás en medio de una pista para gladiadores, sin posibilidades aparentes de escape. ¿Qué pasa? ¡Ahhh!, otro monstruo.



4 Bross, desde la tranquilidad de su Gloating Room™ (Habitación de la Soberbia®), se ríe de ti como un enfermo mental.



5 Y la razón por la que se burla de ti es que -¡uf!- has de enfrentarte a dos monstruos. Uno de ellos saca fuego por la boca...



6 El tipejo en cuestión tiene el hábito de lanzar tres bolas de fuego contra tu persona cada vez que respira. ¡Bravo!



7 Mientras intentas superar tanto ataque fogoso, la otra bestia se acerca para participar del festín. Slater entra en acción.

8 Intenta llevar a tu segundo enemigo al terreno del lanzallamas. Si le pilla el fuego, lo pasará mal. Pues muy bien.



9 Cuando hayas conseguido achicharrarle tres veces, morirá.

10 De este modo te quedarás con un solo monstruo, que a partir de ahora alternará el fuego con las garras.





11 Hay unas enormes puertas dobles en uno de los extremos de la habitación. Quédate cerca y deja que el monstruo cargue contra ti. Apártate en el último momento.



12 Hazlo tres veces y las puertas fallarán y se abrirán. La bestia caerá a las profundidades del abismo. ¡Misión cumplida!

avances en el argumento sin dejarte con la sensación de que no te enteras de nada. Aunque es una pena que la acción no salga a la superficie hasta la escena final -unos paseítos por Nueva York no hubiesen estado nada mal-, la ambientación estilo ciencia ficción de los decorados mantiene el interés y es de lo más claustrofóbica.

Gráficamente, aunque no sea de lo más detallista que hemos visto en los últimos tiempos, todo está claro y definido. Además, no hay niebla, ni pizca, y la velocidad es más que digna. Y algunas de las áreas del juego son enormes. El sonido es a l u c i n a n t e: pasos que resuenan contra las paredes, una música buenísima... Todo contribuye a una fascinante y fantacientífica puesta en escena.

Han tardado casi tres años en desarrollar al completo Hybrid Heaven. Es fácil ver que la mayor parte de ese tiempo se fue en completar la historia y el maravilloso sistema de combate. Lo malo es que la estructura del juego no está tan bien acabada como sería deseable. Lo que menos nos gusta es la absoluta primacía de las luchas, como ya te hemos dicho. También hay que tener en cuenta los problemas de la cámara, comunes por otro lado a cualquier desarrollador que no se llame Nintendo, Acclaim o Rare.

TECNOLOGÍA *En vez de utilizar algunos puzzles interesantes o de complicar la trama un poco para mantener despierto tu interés, han decidido llenarlo todo de monstruos.*

De todos modos, descubrirás que Hybrid Heaven -pese a todos sus fallos- es un valiente (y casi satisfactorio) intento de mezclar aventuras y acción en 3D con personajes al estilo RPG más unos toques de narrativa cinematográfica. Es un cóctel rico y estimulante, incluso con sus problemas. Es único.

Y por todo ello, hay que tener en cuenta a Hybrid Heaven. Nos duele decir que no alcanza el nivel de Shadowman, pero es mejor que Castlevania, aunque sólo sea por su imaginación. Después de todo, ¿en qué otro juego de la N64 hay aliens con cabezas bulbosas enzarzados en una guerra civil, un ejército de seres clonados conspirando bajo Nueva York, giros en la trama que te descolocan y a un presidente de los Estados Unidos haciendo el panoli por ahí? Pues eso.

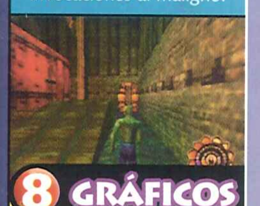
sus más y sus menos

+
- La fabulosa historia que hay tras el juego.
- Montones de escenas de vídeo.
- El sistema de mejora del personaje es excepcional.

-
- Demasiadas luchas.
- Un poquito repetitivo.
- La cámara, psé, psé.
- A veces se queda como vacío.
- El modo alta resolución es espasmódico.

Si esto te gusta...

Shadowman
Acclaim
M64/22, 95%
Geniales y brillantes aventuras en 3D con asesinos múltiples e invocaciones al maligno.

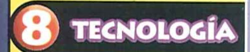


8 GRÁFICOS

No hay muchos detalles, pero es evocador y está bien acabado.



La música, soberbia y los efectos, buenísimos.



Cámara aparte, impresionante. Montones de cosas a hacer.



20-30 horas de juego. Aparte de la intrigante opción multijugador.

VEREDICTO

Frustrante y estimulante a la vez, Hybrid Heaven es, según la ocasión, torpe o inspirado. Con todo, lo que importa es que te vas a divertir como un enano.

88%

PRECEDENTES EN 64 En un *Cuenta Atrás* del número 21 te informamos de todos los entresijos de este gran juego.

EL BÓLIDO DEFINITIVO
En la captura de abajo tienes el '99 Mystic A, el bólido de carreras definitivo de *World Driver Championship*. Antes de que el Equipo Excalibur te permita echarle el guante, debes quedar primero del mundo, lo que significa que debes ganar el juego completo. ¿Vale la pena? Pues la verdad es que sí, ya que es súper ligero, y cuenta con las mejores estadísticas tanto en Velocidad Punta, como en Aceleración y Manejo, aunque es tan rápido que te costará horrores acabar una carrera sin pegártela cada cinco segundos.





◁ ¿Ves el planeador que hay a lo lejos? Eso sí es atención por el detalle.

Zurich, la carrera de los reyes. Con unos alrededores magníficos. ▽

△ Un avión despega a lo lejos en Zurich. Impresionante.



△ Un puente en Sidney. Los efectos de las sombras en la calzada son increíbles.

El modo para dos jugadores también es muy divertido. ▽

△ Adelanta con cuidado Como ese coche te dé, acabarás dando vueltas de campana.

WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP

Infogrames nos ofrece un juego de carreras dispuesto a alcanzar la pole.



LA FICHA

WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP	
DE:	Midway/Boss
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1/2
CONTROLLER PAK: 123 pag.	✓
MEMORIA EN CARTUCHO:	✗
GUARDAR:	✗
EXPANSION PAK:	✗
RUMBLE PAK:	✓
GB PAK:	✗
DISPONIBLE:	Sí

Precio no disponible

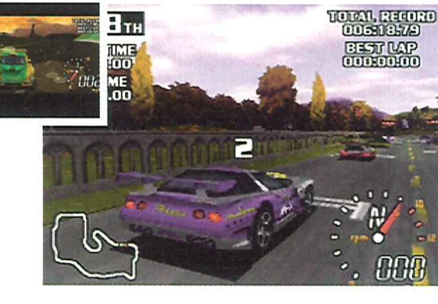
El segundo semestre del año está siendo de aúpa para la N64. Y si no, atención a todo lo que se nos viene encima: además de *Donkey Kong 64* y *Jet Force Gemini*, tenemos *Duke Nukem: Zero Hour*, *Hybrid Heaven*, *Resident Evil*, *Turok: Rage Wars*... y, por supuesto, el juego al que aludimos en este artículo, la sorpresa más grande en lo que llevamos de año.

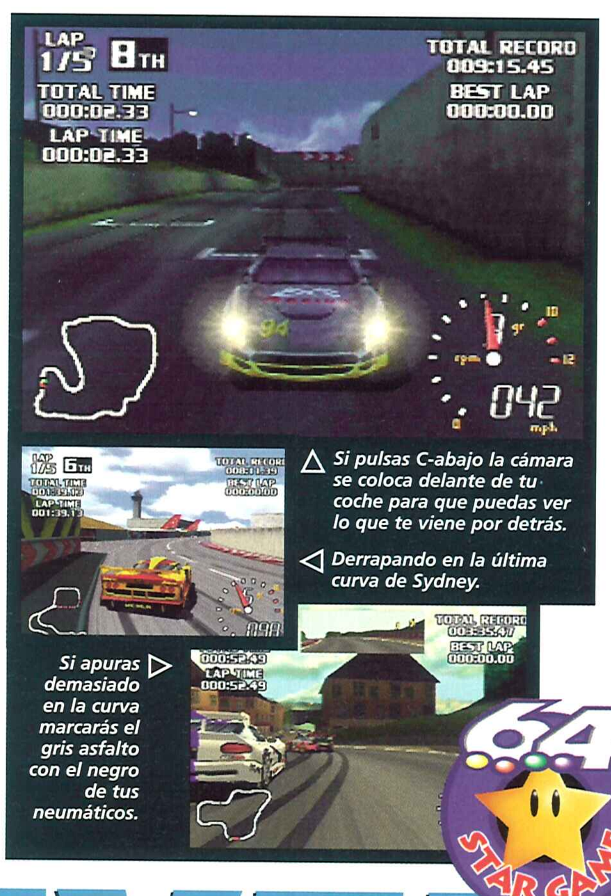
Desde que aparecieron las primeras capturas, hace más o menos un año, no hemos parado de seguir con mucho gusto las evoluciones de *World Driver Championship*. Siempre nos pareció un título prometedor, pero la verdad es que, aparte de esto, poco más se sabía acerca de él. Pues bien, ahora ya hemos jugado hasta la saciedad. ¿Quieres saber lo que nos ha parecido? Pues sigue leyendo.

Resolución al límite

Todo se ha de decir, y *World Driver Championship* es todo un prodigio gráfico. Al contrario que *Top Gear Rally*, que los de Boss Games utilizaron como base para su clon de *Gran Turismo*, *WDC* está repleto de innumerables detalles en los escenarios, colores vivos y contundentes, reflejos en movimiento e infinidad de pijotadas semejantes.

Sin embargo, lo mejor de todo es que también incluye un modo de alta resolución que funciona, aunque parezca mentira, sin necesidad del pak de expansión. Por desgracia, debes jugar con un formato de pantalla reducida, pero el resultado es tan alucinante que puede codearse incluso con las delicias de Turok 2 y Zelda. Es una pasada.





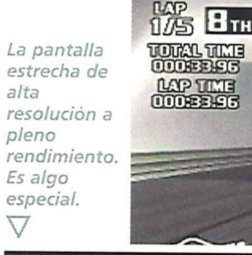
Si pulsas C-abajo la cámara se coloca delante de tu coche para que puedas ver lo que te viene por detrás.

Derrapando en la última curva de Sydney.

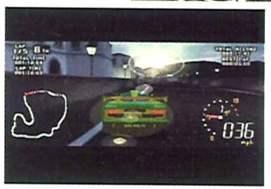
Si apuras demasiado en la curva marcarás el gris asfalto con el negro de tus neumáticos.

64 STAR GAME

IVER SHIP



La pantalla estrecha de alta resolución a pleno rendimiento. Es algo especial.



El Furio de Totalsport. Una auténtica bestia de la velocidad, aunque derrapa siempre a la mínima.

EQUIPO 64

World Driver Championship pone especial énfasis en tus progresos como corredor. Al principio del juego apareces en el número 30 del ránking mundial; de ti depende, mediante la consecución de victorias y la suma de puntos, trepar la lista con el objetivo final de situarte a la cabeza. Si las cosas van bien, los diversos equipos de carreras intentarán ficharte, y para ello te tentarán con coches nuevos cada vez más rápidos. En un principio puedes elegir entre dos equipos que, como es lógico, te ofrecen los coches más flojos de todo el juego.





SPEEDCRAFT

Estos escandalosos y confiados americanos te ofrecerán el '97 Stallion SRC para iniciarte en el mundo de las carreras. Es una bestia pesada que, aunque alcanza una velocidad punta razonable, ofrece una conducción que puede llegar a convertirse en tu peor pesadilla.





KOHR RACING

El compañerismo prima por encima de todas las cosas en este equipo mexicano. Sus coches son ligeros y no tan buenos como los de la competencia, pero al menos ofrecen mejor trato humano que el resto de equipos de la competición.

y después...

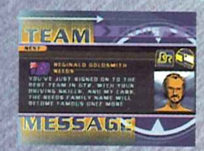
Hay 15 equipos de carreras en *World Driver Championship*, y al final podrás competir en todos ellos. Aquí presentamos a nuestros favoritos.

VIEWPOINT





Puede que sean los más arrogantes del circuito, pero los Elan TT (a imagen y semejanza de los Lotus reales) del equipo italiano Viewpoint son rápidos y de buena conducción, aunque su radio de giro no es el mejor de todos.





REEDS

Este equipo dirigido por Reginal Goldmisth para conseguir que su padre esté orgulloso de él (o al menos eso dice), cuenta con los R12 Mantas; a la hora de girar parecen auténticos mastodontes, pero, en contrapartida, van de perlas para no perder nunca el control.

EUROSPEC





El Ram Venom GTR de Eurospec cuenta con una aceleración excelente y una velocidad punta estupenda; además, ofrece un balance equilibrado en su conducción: al tomar las curvas derrapa lo justo y necesario.





TOTALSPORT

El Furio de Totalsport podría decirse que es como un Porsche descomunal con unas ruedas sobredimensionadas. Su velocidad es increíble, pero demuestra una carencia alarmante de tracción. Sólo para jugadores experimentados.

ENTRENA A TOPE

En World Driver Championship hay muchas más cosas que hacer, además de participar en los campeonatos. Hay un montón de modos diferentes, entre los que se incluyen el de dos jugadores, contra el crono, vueltas de práctica y carreras arcade. También hay un modo de entrenamiento, que va de perlas para irse acostumbrando al complicado sistema de conducción del juego, ya que te muestra la velocidad a la que deberías correr en cada tramo de un circuito, la decelaración necesaria para tomar ciertas curvas y cosas por el estilo. Una pasada.





TRASTAZOS DE ÓRDAGO

En World Driver Championship podrás disfrutar de unos topetazos impresionantes de los bólidos. Aunque los coches no pueden resultar dañados, la verdad es que nos hemos pasado horas intentando conseguir que los vehículos salgan volando por los aires. La única vez que conseguimos despegar las cuatro ruedas del asfalto fue en el circuito de Sidney cuando, a casi 200 por hora, el coche acabó pegándosela contra una valla mientras rodaba con el techo tras media vuelta de campana. Si crees que puedes mejorarlo, ya sabes lo que debes hacer.









OLIMPO DE CAMPEONES

***World Driver Championship* se divide en dos campeonatos principales, GT2 y GT1. Al completar GT2, que a su vez se divide en diez premios, en cada uno de los cuales debes correr a lo largo de un número creciente de vueltas, conseguirás el acceso al campeonato GT1, repleto de nuevos coches, que puedes conseguir, y equipos a los que puedes batir. A continuación te presentamos un recorrido completo por el campeonato GT2.**

Novice Cup

Circuitos: Rome A, Hawaii A (dos vueltas cada uno)

Un comienzo suave. Dos vueltas a cada uno de los dos circuitos más sencillitos de WDC. Un punto de partida inmejorable.



△ *Puedes superar esa curva suave a más de 150 por hora con toda tranquilidad.*

ROME A

Aunque Roma A es el circuito más fácil del juego, también es la elección de los expertos en el modo contra el crono. Cuando ya te has acostumbrado al derrapante manejo de los vehículos, puedes volar por este circuito sin apenas pisar los frenos. La única curva que requiere una reducción drástica de velocidad es el viraje que hay justo antes de la calle de las casas en línea. Podrás superar el resto de chicanes en línea recta si sabes hacértelo.

Spider Cup

Circuitos: Hawaii C, Kyoto A (dos vueltas cada uno)

Otro premio bastante fácil, a pesar de la presencia del endiablado circuito de Kyoto A, para el que hace falta mucha práctica, además de una nueva ruta por Nueva Zelanda.



◁ *Nos parece el juego más alucinante del mundo, al menos por lo que se refiere a paisajes.*

HAWAII C

El otro circuito "fácil" del juego, Hawaii C, se reduce en su mayor parte a una serie relajada de curvas suaves, por las que tan sólo deberás frenar en un par. Por lo que se refiere a los gráficos, es uno de los circuitos más coloridos de WDC; no te pierdas el momento en el que sales del túnel y empiezan a producirse una serie de brillantísimos destellos. Es una pasada.

Emperor Challenge

Circuitos: Rome B, Kyoto B, New Zealand C (tres vueltas cada uno)

La dificultad empieza a acentuarse en Emperor Challenge: tres circuitos a tres vueltas, dos rutas nuevas por Roma y Kyoto y la primera aparición de Nueva Zelanda.



△ *Una estupenda recta. Será mejor que pises el acelerador a fondo.*

NEW ZEALAND C

El contraste de los campos verdes y las llanuras cultivadas de Nueva Zelanda lo convierten en uno de los circuitos más vistosos y detallados del juego; además, aquí podrás poner a prueba tu habilidad a la hora de tomar las curvas. Hay un par de virajes muy cerrados bordeados por arena que induce a los derrapes, por lo que resulta esencial frenar con antelación. También puedes superar la última curva circular a toda pastilla sin pisar la hierba o pasarte de vueltas. Pero has de ser muy bueno.

Seasons Cup

Circuitos: Rome B, Hawaii B (al revés), Kyoto B (tres vueltas cada uno)

A pesar de la reaparición de Roma y Kyoto, en el gran premio Seasons Cup deberás demostrar tu pericia a la hora de correr por Hawaii B con el circuito al revés.



Si tomas esta curva una décima de segundo tarde, ya puedes dar por perdida la carrera. ▽

KYOTO B

La primera vez que te enfrentes a Kyoto, en cualquiera de sus encarnaciones, verás que hay una serie de curvas muy suaves repartidas al libre albedrío entre una pesadilla de virajes cerrados a la derecha, tres de los cuales conducen a la línea de meta. Y a mitad de camino hay una curva que te hará perder la carrera si no reduces la velocidad a tiempo y la tomas por el interior. Terrible.

Driver's Challenge

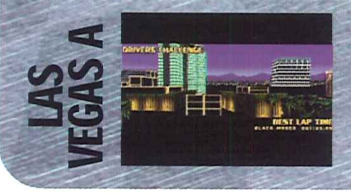
Circuitos: Las Vegas A, New Zealand C, Lisbon C (tres vueltas cada uno)

Dos nuevos circuitos en Driver's Challenge, uno de los desafíos más duros. Para ganar hacen falta muchas vueltas de práctica y una buena posición en las clasificatorias.

¿Ves esa enorme guitarra de neón? Estamos en Las Vegas, chaval. ▷



LAS VEGAS A

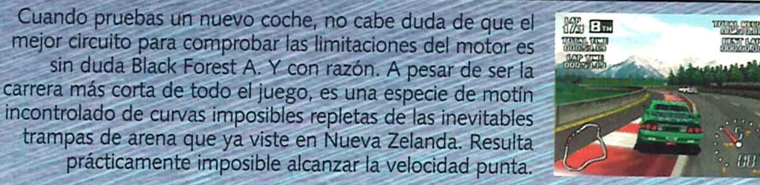


Las Vegas, una mezcla confusa de conducción nocturna y fantasías lumínicas de neón, no te permite ni el más mínimo error. La primera curva es un viraje a la derecha rodeado de bancos de arena que te frenarán a tope y, al mismo tiempo, te harán derrapar. Después vienen dos más; tan sólo tendrás un respiro en la curva suave del final.

Orca Cup

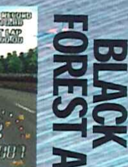
Circuitos: New Zealand B (al revés), Lisbon C, Black Forest A, (tres vueltas cada uno)

A pesar de la presencia de Lisboa C (que, aunque no es fácil, como mínimo ya la has corrido con anterioridad), conspiran en tu contra Nueva Zelanda al revés y el nuevo circuito Black Forest.



Los virajes de Black Forest son mortales de necesidad. Conduce con precaución.

BLACK FOREST A

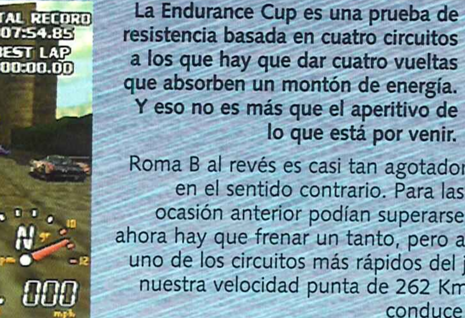


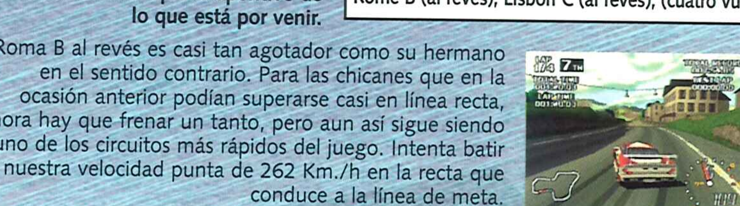
Cuando pruebas un nuevo coche, no cabe duda de que el mejor circuito para comprobar las limitaciones del motor es sin duda Black Forest A. Y con razón. A pesar de ser la carrera más corta de todo el juego, es una especie de motín incontrolado de curvas imposibles repletas de las inevitables trampas de arena que ya viste en Nueva Zelanda. Resulta prácticamente imposible alcanzar la velocidad punta.

Endurance Cup

Circuitos: Las Vegas B (al revés), New Zealand A, Rome B (al réves), Lisbon C (al revés), (cuatro vueltas cada uno)

La Endurance Cup es una prueba de resistencia basada en cuatro circuitos a los que hay que dar cuatro vueltas que absorben un montón de energía. Y eso no es más que el aperitivo de lo que está por venir.





El número ocho en la parrilla de salida. Deberás machacarte un poquito durante la carrera.

ROME B (reverse)

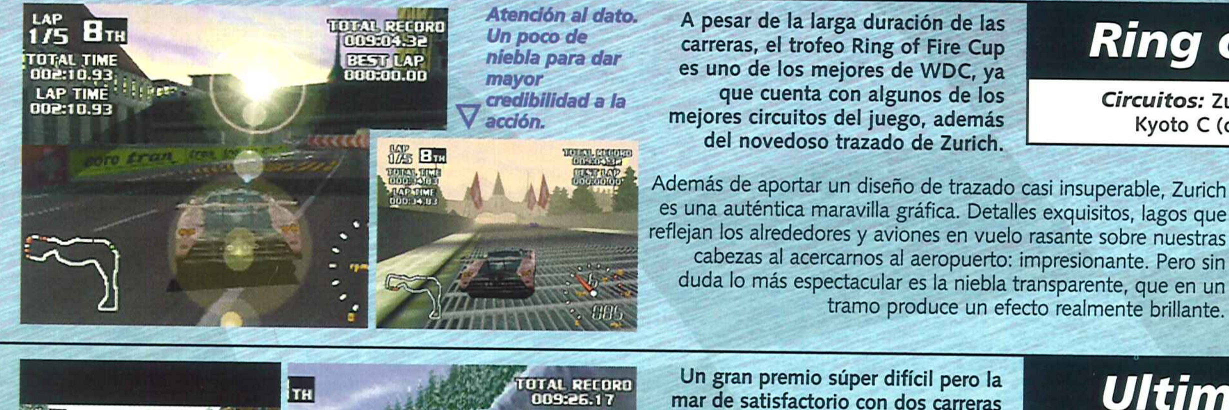


Roma B al revés es casi tan agotador como su hermano en el sentido contrario. Para las chicanes que en la ocasión anterior podían superarse casi en línea recta, ahora hay que frenar un tanto, pero aun así sigue siendo uno de los circuitos más rápidos del juego. Intenta batir nuestra velocidad punta de 262 Km./h en la recta que conduce a la línea de meta.

Ring of Fire Cup

Circuitos: Zurich A, Lisbon A, Rome C, Kyoto C (cinco vueltas cada uno)

A pesar de la larga duración de las carreras, el trofeo Ring of Fire Cup es uno de los mejores de WDC, ya que cuenta con algunos de los mejores circuitos del juego, además del novedoso trazado de Zurich.



Atención al dato. Un poco de niebla para dar mayor credibilidad a la acción.

ZURICH A



Además de aportar un diseño de trazado casi insuperable, Zurich es una auténtica maravilla gráfica. Detalles exquisitos, lagos que reflejan los alrededores y aviones en vuelo rasante sobre nuestras cabezas al acercarnos al aeropuerto: impresionante. Pero sin duda lo más espectacular es la niebla transparente, que en un tramo produce un efecto realmente brillante.

Ultimatum Cup

Circuitos: Les Gets A, Hawaii B, Las Vegas A (al revés), Rome C (al revés), (cinco vueltas cada uno)

Un gran premio súper difícil pero la mar de satisfactorio con dos carreras al revés endiabladas y el helado y resbaladizo mundo del hasta ahora desconocido Les Gets.

Carreras entre páramos helados en alta resolución. Estupendo.

LES GETS A



Les Gets, un paraíso helado, es un circuito bastante sencillo aparte de dos excepciones remarcables: el problemático giro circular que queda a unas tres cuartas partes del recorrido y la tremenda curva en horquilla que hay justo antes de la línea de meta. En la primera recta que conduce a la pequeña pendiente puedes alcanzar velocidades de vértigo.

Invitational Cup

Circuitos: Lisbon B (al revés), (15 vueltas)

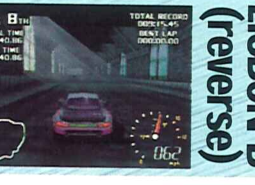
Un solo circuito, pero 15 vueltas. Sospechamos que el adjetivo "extenuante" se inventó para describir a esta carrera. La única esperanza consiste en conseguir una primera vuelta excelente y a partir de ahí mantener el ritmo.



Apunto de perder el control con el Rage de clase A de Kohr Racing. Se parece un poco a un Porsche.

LISBON B (reverse)







Un circuito complicado en grado sumo para completar el campeonato GT2; no obstante, nos encontramos ante otra maravilla gráfica. Se desarrolla al alba, y los destellos del primer sol de la mañana provocan unos reflejos difícilmente superables (y también algo cegadores). Por otro lado, la estrechez de las calles y las curvas a tutiplén sólo están al alcance de los auténticos profesionales de World Driver.


GO! GO!

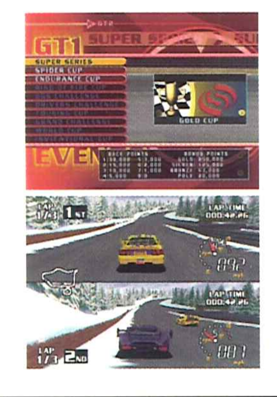
CIRCUITO CANGURO
World Driver Championship contiene diez circuitos, cada uno de ellos con tres rutas posibles además de un modo al revés (que no un modo Espejo como el de Mario Kart). En el campeonato GT2 sólo corres en nueve de estos circuitos; el décimo, Sidney, no está disponible hasta que te enfrentas al campeonato GT1. Y la verdad es que es fantástico. Carreteras amplias, algunas de las mejores curvas y una atención por el detalle diríase que minimalista (formaciones de aviones a reacción en el cielo, rascacielos y puentes que te acompañan...). Sin duda, es uno de los mejores circuitos.

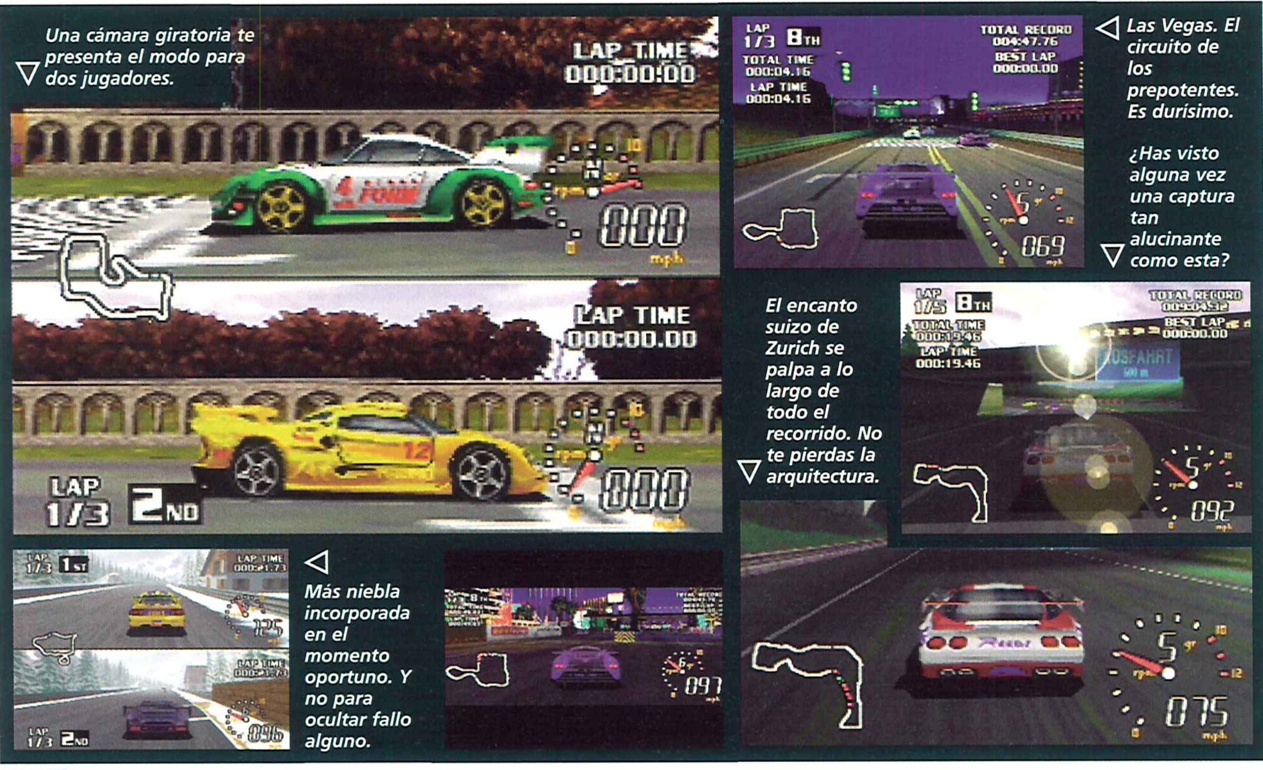




A POR EL ORO
A lo largo del juego, te ves obligado a obtener algunos trofeos de oro, plata o bronce para acceder a los últimos grandes premios (como por ejemplo Orca Cup, Endurance Cup...). La tabla que tienes a continuación muestra los premios que necesitas para avanzar en el campeonato GT2:

Requisitos	Trofeo (Oro/Plata/Bronce)
1	0-0-0
2	0-0-0
3	0-0-1
4	0-1-0
5	2-2-0
6	3-2-0
7	4-1-0
8	7-0-0
9	8-0-0
Invitational	7-0-0





Una cámara giratoria te presenta el modo para dos jugadores.

Las Vegas. El circuito de los prepotentes. Es durísimo.

¿Has visto alguna vez una captura tan alucinante como esta?

El encanto suizo de Zurich se palpa a lo largo de todo el recorrido. No te pierdas la arquitectura.

Más niebla incorporada en el momento oportuno. Y no para ocultar fallo alguno.

Estamos ante una de las sorpresas más agradables del año. Hemos de felicitar efusivamente a los chicos de Boss Games por su último regalo: una regeneración biónica bien recargada de Top Gear Rally que se ha desmenuzado, descompuesto hasta la más mínima pieza y rehecho de sus cenizas para acabar transformándose en la estupenda joya que es World Driver Championship. Es el compañero perfecto para el F1 World Grand Prix de Video System (y su secuela) y V-Rally, los juegos que han conseguido el estatuto de títulos representativos del género en el entorno de la N64. Y se lo merece porque es un juego de carreras superlativo.



Un enfoque en primera persona que se completa con el espejo retrovisor a pleno rendimiento.

Las razones de semejantes halagos son varias, pero no se trata de algo que llame tu atención desde el principio. World Driver Championship es un juego que requiere perseverancia y esfuerzo, pero la recompensa final hace que el tiempo invertido merezca la pena. La razón principal es el manejo de los coches; parece como si los bólidos estuvieran encantados de patinar. Mucha gente prefiere un poco más de agarre sobre el asfalto, pero los coches de WDC prefieren derrapar fuera de control si apuras demasiado en una curva. Al principio resulta muy frustrante: te pegas las dos primeras horas del juego girando en círculos sin parar, gritándole a la tele y deseando que el manejo de los vehículos fuera un poco más "realista". Pero al final, consigues pillarle el truco. Y a partir de ese momento el juego es una auténtica maravilla.

Al igual que Top Gear Rally, pero en menor medida, World Driver pone especial énfasis en los derrapes. Se trata de patinar a tope en la curva más cerrada para, a continuación, pegar un volantazo en la dirección contraria para controlar el derrape y salir del viraje encarando la dirección adecuada. Resulta esencial frenar en las curvas (al final aprenderás a tomarlas a más de 170 por hora, pero los virajes más cerrados obligan a reducir la velocidad, realizar el giro y acelerar a la salida de la curva). Al final te darás cuenta de que el método que se sigue en World Driver Championship, a pesar de su naturaleza exagerada, se construye a partir de la experiencia; la curva de aprendizaje es muy pronunciada, pero el juego está diseñado para que, con el tiempo, vayas mejorando. Con un poco de práctica, superar sin problemas las chicanes de Roma es moco de pavo, y cuando ya le has pillado el truco, la conducción es divertida a más no poder.

La conducción de los coches del juego (hay 33 en total) es diferente para cada uno de ellos; cada bólido debe tomar las curvas de forma distinta. Por ejemplo, los dos coches a los que puedes optar al principio, el Stallion de Speedcraft y el Rage de Kohr Racing, exigen un manejo diferente para cada situación. El Rage parece fabricado en hojalata ante la inconmensurable bestialidad del Stallion. Además, los primeros coches son más lentos que una manifestación de pensionistas nonagenarios, pero la cosa va acelerándose de forma considerable en cuanto ganas los primeros premios del campeonato.

El modo campeonato también es otro golpe de gracia de este gran juego. Acceder a un circuito nuevo o completar un premio muy duro es súper emocionante; ¿y qué te parece que diferentes equipos de competición se peleen para obtener tus servicios? Genial. A medida que mejoras tu posición en el ránking, los equipos intentarán tentarte con promesas de coches más rápidos y mejores; de este modo podrás acceder a los



¿El mejor juego de carreras hasta la fecha? Sí, junto a F1 World Grand Prix.

TECNOLOGÍA *La curva de aprendizaje de World Driver es muy marcada, pero el diseño del juego está pensado para que, con el tiempo, vayas mejorando.*

TÓCALA OTRA VEZ, SAM

Como era de esperar, *World Driver Championship* incluye una opción de repetición; de este modo, una vez finalizada la carrera, puedes volver a disfrutar de tu actuación al completo desde un montón de enfoques de cámara diferentes. Además, funciona en alta resolución, así que uno tiene la sensación de participar de verdad en una carrera tipo Le Mans. Impresionante.

También puedes guardar una carrera entera (de no más de cinco vueltas) en el Controller pak, sobre todo si tu actuación ha sido brillante y deseas que tus esfuerzos queden para la posteridad. A nosotros nos ha ido de perlas para grabar todos los fallos garrafales de Francisco a la hora de competir en el modo para dos jugadores y poder restregárselos por la cara cada vez que se pone gallito con las chicas que pululan por la redacción. Tres hurras por el equipo de desarrollo de Boss Games por incluir una opción como esta en un juego de carreras de forma tan brillante. Hip hip...

El súper efectivo enfoque lateral. ▷

△ *Es como ver una película. O incluso mejor.*

Creo que algo así va a ser difícil de mejorar. Es un material alucinante. ▷

mejores motores del juego. Sin embargo, si permaneces leal a un equipo y consigues sentarte al volante de sus mejores bólidos, puede que subas en la lista con mayor rapidez que si te dedicas a ir a salto de mata de equipo en equipo. Si te unes y separas de muchos equipos, puede que al final la opinión que tiene de ti el resto de competidores se vuelva en contra. Por ejemplo, si te unes a Eurospec te estás cerrando las puertas a un posible contrato con Lassiter más adelante, ya que ambos equipos se odian a muerte. Tú eres quién debe decidir si la necesidad de un mejor coche compensa la deslealtad hacia un equipo que te ha ayudado; este énfasis especial por tus progresos a lo largo del juego es realmente un detalle alucinante en un juego de estas características.

Cambiando de tema, los diez circuitos del juego (cada uno de los cuales cuenta con tres rutas claramente diferenciadas), ofrecen un diseño inmaculado, que mezcla rectas de alta velocidad con curvas suaves, y virajes extremos con chicanes que los jugadores más experimentados pueden superar como si de rectas se tratara. No tardarás en tener tu circuito favorito, ese al que volverás una y otra vez. Roma B es el favorito en la redacción de M64, pero Sidney y Zurich le pisan los talones. El detalle de los fondos en cada carrera es alucinante; casas, iglesias, molinos y bosques que bordean el asfalto; aviones que sobrevuelan tu cabeza; y puedes competir por aeropuertos, centro urbanos, o por Japón en una tarde polvorienta. Y a pesar de la impresionante cantidad de detallitos, el juego funciona a una velocidad sorprendente que no sufre deceleración alguna en ningún momento (ni siquiera cuando hay ocho coches a la vez en pantalla).

Por desgracia, el modo para dos jugadores (que resulta excelente si ambos sois unos expertos en el manejo de los coches) obliga a recortar sobremanera el detalle de los fondos para que la nitidez y la velocidad no se resientan. Es un pequeño precio que hay que pagar.

De hecho, World Driver Championship es ante todo y sobre todo una maravilla gráfica. Incluso si pasamos del modo en alta resolución, la nitidez es suprema, y tanto los detalles como los colores se aprecian con una perfección difícil de alcanzar. Los coches despiden reflejos rutilantes, los neumáticos sueltan humo al derrapar, y el cielo que te rodea es una maravilla. Pero es que el modo en alta resolución es increíble, y eso que no utiliza el pak de expansión, cosa rara. No obstante, la estrechez de la visión complica un poco la jugabilidad, pero la verdad es que (tal y como demuestran las capturas de este reportaje), el resultado visual podría compararse al obtenido en un PC con una tarjeta 3DFX. Así de maravilloso es. No sabemos cómo se lo han montado los de Boss para conseguirlo, pero eso es lo de menos. Lo han hecho, y es una pasada; repite tu carrera y verás cómo se activa en el modo de alta resolución y desde un montón de enfoques de cámara diferente para que puedas comprobar lo bien o lo mal que lo has hecho y aprender así de tus propios errores.

GRÁFICOS Los bólidos deslumbran con sus reflejos, los neumáticos despiden humo al derrapar y el cielo que te rodea es una maravilla.



△ *Más acción trepidante para dos jugadores. Lucha codo con codo. La cosa está que arde.*

Hay tanto material de calidad en este juego que, si tienes el más mínimo interés por aventurarte con una caja metálica con ruedas por unos circuitos enrevesados a más no poder, te aconsejamos que compres este título lo antes posible. Su aspecto es una maravilla, y su jugabilidad una adicción impagable; además, te llevará muchísimas horas acabarlo. Ten en cuenta que al principio te costará acostumbrarte, pero cuando domines a la bestia que tienes entre tus manos, te lo pasarás realmente en grande. Quizá no es tan completo como podría haber sido (por ejemplo, no puedes mejorar tus vehículos, y eso habría estado muy bien), pero ya podemos decir que, por fin, la N64 ya tiene su propio Gran Turismo. Fíjate si es bueno.

World Driver Championship es el resultado de un trabajo muy duro en el que ha primado la atención por el detalle. Los chichos de Boss Games se lo han currado, y el resultado final es una auténtica gozada derrapante y chirriante a la vez. No te lo pierdas.

sus más y sus menos

+

- Gráficos en alta resolución fantásticos.
- Modo de repetición excelente.
- Circuitos excepcionales.
- Modo campeonato alucinante.

–

- No hay opciones para mejorar tu vehículo.
- Según algunos, se patina demasiado.

Si esto te gusta...

Top Gear Rally
Boss Games
M64/1, 86%
Gráficos sencillos pero un manejo excepcional.



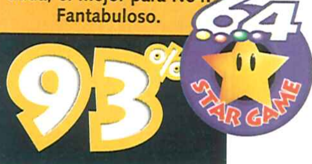
9 GRÁFICOS
Detallados casi hasta la perfección, originales a más no poder y maravillosos como ellos solos.

6 SONIDO
Estupendo rugir de motores, aunque la banda sonora es bastante mala.

9 TECNOLOGÍA
Boss conoce el interior de la N64 a la perfección. Y lo demuestra.

8 DURABILIDAD
El campeonato te durará siglos, y además tienes modo contra el crono, para varios jugadores...

VEREDICTO
Uno de los mejores juegos de carreras que puedes encontrar. Sin duda, el mejor para N64. Fantabuloso.



PRECEDENTES EN 64 — En nuestro número 21 encontrarás la preview de *Tonic Trouble*.

¡MAZORCRASHH!
Los gráficos de *Tonic Trouble* son graciosos y animados, en consonancia con el juego. Aquí, la mazorca asesina cae a la lava ardiente y se convierte en palomitas chamuscadas. La imagen no es muy pulida, pero conserva el estilo.

EN MARCHA

No tardarás mucho tiempo en dominar los movimientos de Ed.



VUELA

Ed puede estirarse el corbatín hasta convertirlo en un bonito par de alas que le permiten flotar sobre abismos y alcanzar plataformas elevadas. Siempre hay alguna corriente de viento a lo Pilotwings dispuesta a impulsarle.



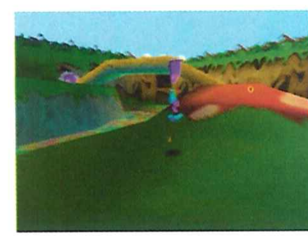
LANZA-GUISANTES

Pulsa el botón R y Ed preparará su peligrosa arma biológica. Con el botón C aparecerá la mira en la pantalla, para no fallar nunca; pero ten en cuenta que mientras esté puesta no sabrás lo que pasa a tu alrededor.



MOMIAS

Éste es un truco que ya habíamos visto antes, mucho antes: en Caperucita Roja. Ed tiene que disfrazarse de abuela para poder meterse en el Templo de los Vegetales Asesinos. Para comerte mejor…



VARA-DO

Esta vara elástica es otra de las habilidades de Ed. Con ella puede recorrer sin peligro corredores ardiendo y romper paneles de madera que le permiten acceder a zonas secretas.

TONIC TROUBLE

Prepárate Ed, el mundo está en tus manos



Ed se enfrenta a una remolacha iracunda.

Los efectos de fuego son fieles al estilo del cartucho.

Ed deberá vigilar los cortocircuitos que acechan en las cavernas.

"Querría una habitación para mi señora y los niños."

LA FICHA

TONIC TROUBLE	
DE:	*Ubi Soft*
TAMAÑO:	*128Mbit*
JUGADORES:	*1*
CONTROLLER PAK:	✓
MEMORIA EN CARTUCHO:	✗
PASSWORD:	✗
EXPANSION PAK:	✗
RUMBLE PAK:	✓
GB PAK:	✗
DISPONIBLE:	*SÍ*

9.995 pesetas



Así serán los ascensores del futuro.

El parecido de estos portales con un sanitario es innegable.

Tonic Trouble es un juego ecologista: no sólo porque tu misión es la de salvar la Tierra de la amenaza de una sustancia tóxica, aunque para ello tengas que aplastar algunos vegetales que se crucen en tu camino, sino también por su capacidad para reciclar las mejores ideas de otros juegos de plataformas. El nuevo lanzamiento de Ubi Soft se convierte, así, en una fiesta de divertidas ideas reaprovechadas y unidas en un solo cartucho.

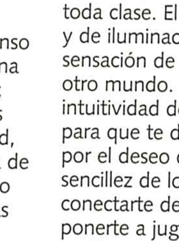
Las principales reutilizaciones que encontramos en *Tonic Trouble* son ideas de juegos tan importantes y diversos como *Banjo-Kazooie* o *Pilotwings*. La cámara recuerda a la de *Mario*; la parte del descenso en la nieve al comienzo de la partida es una versión reducida de *1080º Snowboarding*; los combates al modo de partidas de tenis vienen de *Zelda*, y la transformación de Ed, el personaje central, en Súper Ed recuerda de lejos el cambio entre Banjo y Kazooie. Pero al contrario de lo que pueda parecer, todas estas adaptaciones, que no copias, enriquecen a *Tonic Trouble*, sin robarle algo muy importante, su propia personalidad y estilo.

TECNOLOGÍA

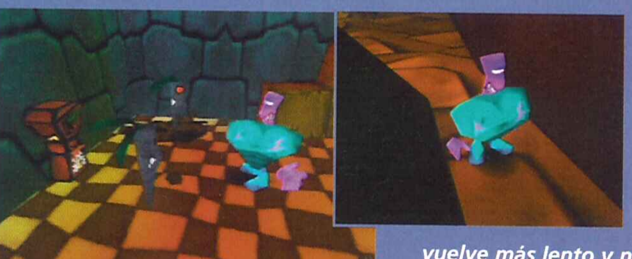
En este juego hay ideas que ya conocíamos por otros plataformas, y que nunca imaginamos ver juntas en un mismo título.

Aunque *Tonic Trouble* no es un juego muy original, sí es entretenido. Es un título que ofrece acción, exploración, color, aventura y buen humor. Todo el escenario recreado por este cartucho es un mundo diferente, donde encontramos peligros de toda clase. El cuidado de los efectos gráficos y de iluminación permiten alcanzar una sensación de fantasía, te transportan a otro mundo. La velocidad del juego y la intuitividad de los puzzles están hechas para que te dejes llevar desde el principio por el deseo de cumplir tu misión, y la sencillez de los controles te permite conectarte de inmediato con el personaje y ponerte a jugar sin descanso.

Si te gustan los plataformas y no puedes esperarte a Donkey Kong 64, *Tonic Trouble* es un convincente recurso de emergencia.



SUPER ED





Recorriendo el mundo de Ed vas a encontrar varias máquinas de palomitas de maíz repartidas en cada nivel. Cuando come estas palomitas, nuestro héroe se convierte por algún tiempo en el rudo y musculoso Súper Ed. Bajo este efecto el personaje se vuelve más lento y no puede saltar; pero es la única forma de abrirse paso a través de las rejas, activar un interruptor situado bajo el agua o poner en marcha una máquina. Hay que decir que este tipo de ideas es bueno aprovecharlas más, pero la verdad es que Súper Ed es bastante feo y lento: lo mejor es que venga, trabaje y se vaya para que el juego no pierda su ritmo.

sus más y sus menos

+
- Los gráficos están muy bien.
- Divertido, si te dejas llevar.
- Despreocupado sentido del humor.

−
- La cámara es difícil de controlar.
- Puede resultar bastante corto.
- La lentitud de Súper Ed.

Si esto te gusta...

Banjo-Kazooie
Rare
M64/9, 92%
Un plataformas inolvidable para los que disfrutan con partidas largas.



7 GRÁFICOS
Llenos de color y tan rápidos como es debido.

5 SONIDO
La música está bien, pero lo peor es la voz de Ed.

6 TECNOLOGÍA
Aprovecha las prestaciones de la N64, aunque podría hacerlo más.

3 DURABILIDAD
Si te gustan largos, búscate otra cosa.

VEREDICTO
Un plataformas colorido que no te negará momentos de diversión y fantasía.



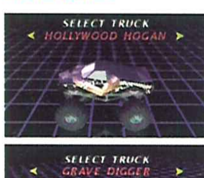
80%

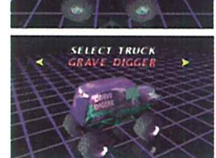
PRECEDENTES EN 64

En el número 19 dedicamos un *Visión de Futuro* a *MTM*.

VEHÍCULOS, QUE NO FALTEN

Qué bien, en Monster Truck Madness puedes escoger entre una variedad de 30 vehículos diferentes, todos a imagen y semejanza (bajo licencia) de sus homólogos reales. Hay vehículos que pertenecen a Hollywood Hulk Hogan y Sting (lo que sin duda hará doblemente felices a los usuarios estadounidenses, verdaderos fans de estos corredores); otros que parecen huesos duros de roer; y un coche de policía con luces que funcionan. No está nada mal. La pena es que todos se conducen de la misma forma.









Un salto increíble, ¿a que sí? Acompañado de un envolvente efecto de niebla.

La partida multijugador de persecución. Parece que la poli ha vuelto a ganar.

Otra vez de patas arriba. Conduce con cuidado si no quieres que te suceda.

Recorrido nocturno con el coche de policía.

El cohete es uno de los reforzadores más efectivos de Monster Truck. Míralo, directo hacia el blanco...

MONSTER MADNESS

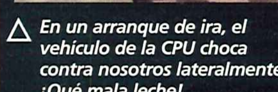
LA FICHA

MONSTER TRUCK MADNESS	
DE:	Take 2
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK:	✓
MEMORIA EN CARTUCHO:	✗
PASSWORD:	✓
EXPANSION PAK:	✗
RUMBLE PAK:	✓
GB PAK:	✗
DISPONIBLE:	Sí

Precio no disponible

Locuras sobre cuatro ruedas enooormes ...







En un arranque de ira, el vehículo de la CPU choca contra nosotros lateralmente. ¡Qué mala leche!

La vista no está mal, lástima que el juego no acompañe.

Montones de nieve, ¡qué bonito! Pero, ¿dónde está la pista? ¡Socorro, que me la pego!



Otro circuito nocturno, pero esta vez conducimos el vehículo de Hollywood Hogan (con las iniciales NWO).

POR LA FUERZA

¿Qué sería de un loco juego de carreras sin reforzadores? Nada, no sería nada. *Monster Truck Madness* luce toda una selección que va de lo tradicional a lo innovador. Aquí los tienes...

AERONAVE

Es de lo mejor de MTM. El reforzador Aeronave es genial y extraño a la vez. Actívalo y, al estilo de Regreso al futuro, las ruedas se plegarán bajo el vehículo y podrás volar durante un corto espacio de tiempo. De fábula.



ACHICADOR

Aunque se parece más a una bomba que a una máquina miniaturizadora de rivales, el Achicador dispara tres rayos azules de energía rastreadora que convierten a tus contrincantes en versiones reducidas de ellos mismos.



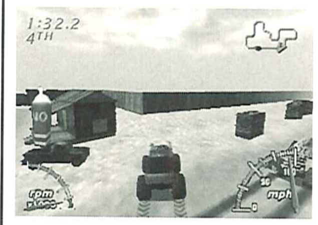
COHETES

Una adaptación de los cohetes estándar. Alcanzarán el objetivo siempre que no haya curvas pronunciadas de por medio. Hay tres por camioneta, y harán saltar los vehículos enemigos algunos metros por los aires.



NITRO

Como habrás imaginado, este reforzador incrementa tu velocidad a la vez que rodea al coche de una corona de luz anaranjada. Móntate tu discoteca a toda velocidad.



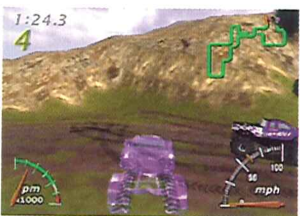
ESCUDO

Aunque es un escudo, te recomendamos que lo uses sobre todo para sacar al rival fuera de la pista, cuando éste no utilice reforzadores en la partida para un solo jugador; el caparazón de electricidad azul le lanzará muy lejos.



INVISIBILIDAD

Este reforzador no sólo te vuelve transparente, también te permite atravesar objetos sólidos, lo que te será de gran utilidad cuando sprites en forma de árbol se crucen en tu camino.



MANCHA DE ACEITE

Popularizada por Spy Hunter, y puede que algunas películas de James Bond, la mancha de aceite simplemente hace que quien la pise derrape y pierda el control. Por desgracia, se mantiene durante toda la partida, así que más te vale recordar el lugar en que la derramaste.



MUELLES

Divertido y práctico en determinados momentos, el Muelle te catapulta a kilómetros de altura. Quizá te resulte útil para tomar un atajo a una subida de montaña, pero las posibilidades de un buen aterrizaje son prácticamente nulas.

EXTRAS

En todas las pistas, encontrarás objetos que puedes mover golpeándolos con el vehículo, de forma que puedes deslizar pequeñas cajas por el suelo, hacer rebotar barriles y, en algunas ocasiones, destrozar coches abandonados, como en el circuito de la chatarra, en el que los coches están pegados al suelo. Sin duda, un plus de destrucción para jugadores violentos.







TRUCK

¡Camiones monstruosos! Directamente desde Estados Unidos llegan estas camionetas de ruedas de dimensiones descomunales que enloquecen al más pintado. Comparable con la histeria que provoca la lucha libre en EUA, estos "Monsters" tienen montones de fans y las carreras se convierten en auténticos espectáculos parecidos a los que provoca el fútbol en España. Con todo esto, puede que *Monster Truck Madness* tenga una mejor acogida al otro lado del Atlántico que aquí, o bien puedes dejar que un poco del espíritu yanqui entre en tus venas.

GRÁFICOS Monster Truck Madness continúa siendo un juego borroso, marrón y con niebla.

Monster Truck Madness para N64 es una versión de un título de PC que salió hace unos tres años. Pero la verdad es que el tiempo no le ha supuesto grandes cambios: continúa siendo un juego borroso, marrón y plagado de niebla. Aunque los desarrolladores, Edge of Reality, han puesto gran empeño en este proyecto y han añadido unos cuantos efectos de luz muy ingeniosos, como el resplandor que provocan los misiles, el resultado queda a medio camino entre la antigua y la nueva generación. Por desgracia, la jugabilidad tampoco está a la altura.

A pesar de todo lo dicho, hay momentos en los que *Monster Truck Madness* logra causar buena impresión. El juego viene cargado con una variedad de opciones muy aceptable que te mantendrán enganchado. Hay cuatro variaciones de día diferentes, y la opción del anochecer es casi tan preciosa como el efecto equivalente en *Pilotwings 64*. Cuenta, asimismo, con varios efectos climatológicos (incluida, sin una pizca de ironía, la niebla). Pero de todas, la más fascinante es la nieve, porque el suelo se va cubriendo de ella a medida que la carrera prosigue: la pista empieza siendo un camino de fango y acaba convertida en un manto blanco. El brillo apagado de la lluvia es también interesante y, además, cuanta más agua cae, más afecta a la conducción. Sin embargo, en la versión de noche, la conducción se hace bastante complicada porque no sabes bien por dónde vas y tienes que recorrer el camino de memoria.

Conducir uno de estos camiones gigantes es una nueva experiencia que va a poner a prueba nuestros reflejos, ya que pilotar uno de estos vehículos es algo comparable a

△ *Recoges un misil en el circuito de las ruinas. Por suerte, vas en cabeza.*



BLANCA NAVIDAD

La opción de nieve, como ya hemos dicho, es realmente bonita: va cubriendo el suelo poco a poco hasta que todo lo que te rodea es de un blanco deslumbrante. La consecuencia, por supuesto, es que la pista queda oculta, así que sólo tendrás tres opciones para asegurar la llegada: conducir de memoria, no perder de vista los vehículos de la CPU o intentar guiarte por los reforzadores y puestos de control, lo que no es tan simple. Monster Truck Madness no es, en modo alguno, un juego fácil, y ésta es una prueba.

GO! GO!





sus más y sus menos

+
- Opciones a punta pala.
- Un montón de modos multijugador.
- Circuitos inmensos.
- Vehículos para parar un tren.

−
- Vehículos poco estables.
- Demasiados derrapes.
- Desilusiona un poco.
- Lento en algunas ocasiones.

Si esto te gusta...

Beetle Adventure Racing
EA
M64/17, 83%
Un juego de carreras al más puro estilo americano, que incluye un mogollón de atajos.



5 GRÁFICOS

Con niebla y apagados, pero con un extraño efecto de luz brillante.



5 SONIDO

Gritos de un eufórico comentarista americano de carreras de coches.

6 TECNOLOGÍA

Hay mucha, pero quizá falta pulirla.



6 DURABILIDAD

Las variadas opciones multijugador te mantendrán al volante de tu camión.

VEREDICTO

Divertido; aunque nunca tienes el control completo sobre tu vehículo. Tienes mucho por descubrir, pero te desilusionarás un poco.



71%

EN PUNTO MUERTO

Déjanos guiarte por los secretos del primer circuito de *Monster Truck Madness:* el cementerio. ¿No estás muerto de miedo?



1 Empieza la carrera. En Monster Truck Madness hay cuatro vehículos en pista en todo momento y los competidores de la CPU suelen formar una piña, por lo que no es sencillo adelantarles.



2 Por suerte, en la primera curva podemos tomar este atajo y recoger un reforzador; nada menos que un misil. Los reforzadores no suelen estar situados muy lejos de la pista. Como en este caso.

3 Después de pasar el primer puesto de control, llega la hora de que tus rivales se enteren de lo que vale un peine. Ahí va un cohete por la retaguardia. Bastante impresionante, el enemigo salta por los aires.



4 Un par de controles más tarde, llegamos a este túnel. Debido a la niebla y la oscuridad (es decir, a la oscura niebla) necesitarás saber dónde están las curvas, o acabarás volcando.

5 Al salir, toma el reforzador Muelle, actívalo en la rampa y ¡boinnng! allá vamos, directos al cielo. El aterrizaje siempre se convierte en un asunto peliagudo, así que será mejor que te prepares para estrellarte.

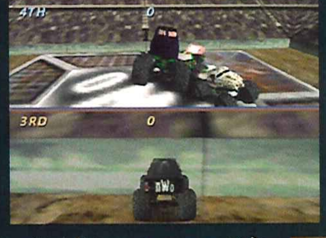


6 De vuelta a la pista, llegas a la última curva antes de la meta. Encontrarás un reforzador Aeronave, utilízalo para un final veloz. ¡Va que ni pintado!



El vehículo pollo va a por todas. ¡Pío, pío!

El modo Rumble de lucha no está nada mal.





Más acción en modo Rumble. El jugador uno está justo en medio del fregado, mientras que el jugador dos se mantiene a distancia. O eso parece.

arrojar a Backlash del nivel «Moon» de *Blast Corps*. Pese a ser tan grandes, la estabilidad de los vehículos es muy pequeña: un leve golpecito a un parachoques y ya sales despedido por los aires, para después aterrizar, dando vueltas de campana durante varios metros antes de volver a la posición normal. Al principio será muy divertido y reirás con los golpes y caídas, pero después empezarás a irritarte de tanto derrapar. Si quieres ser un buen piloto, tendrás que dedicar una parte de tu tiempo a la conducción de estos "Monsters".

Deberás demostrar tu habilidad como conductor en el modo campeonato, una interesante variedad de *Monster Truck Madness* que te permitirá visitar, casi por completo, los paisajes maravillosos de tu alrededor. La lástima es que el juego te obliga a pasar por los puestos de control marcados en la pista si es que no quieres perder; así que tus fugas por los paisajes deberán verse reducidas en tiempo y extensión.

Lo más destacable del juego es el modo multijugador, mucho más entretenido que la partida para un jugador. Aparte de la mecánica de perseguir y pillar, las opciones de fútbol y hockey ofrecen un giro más imaginativo y el modo Rumble (lucha sin cuartel) es bastante más violento que las dos anteriores juntas. Por supuesto, en estos modos tu control del vehículo no es tan exigente como en el campeonato, sobre todo si tus amigos tienen los mismo problemas. Reirás, chocarás e incluso si tienes suerte marcarás goles en la portería de tu contrincante.

DURABILIDAD *El control y la jugabilidad quedan por debajo de la diversión.*

En definitiva, nos encontramos ante un juego genuinamente americano que encantará a algunos, pero que hará bostezar a otros. Siguiendo la gran tradición de juegos como *San Francisco Rush* y *Beetle Adventure Racing*, en *Monster Truck Madness*, el control y la jugabilidad quedan por debajo de la diversión. No es, sin duda, el mejor juego de coches que hay en el mercado (teniendo en cuenta juegos como *World Driver Championship*) pero es interesante y hará disfrutar a aquellos a los que les gustan este tipo de vehículos gigantes, además de convertirse en motivo de diversión asegurado cuando lo compartas con tus amigos. Un título a medio camino entre la pura emoción automovilística y el caos estrambótico, que no ha satisfecho las expectativas depositadas en él.

¡ESO DIGO YO!

Ésta es tu oportunidad de enseñarle al mundo lo ciego y equivocado que está; no la dejes escapar.

Tienes algún juego que odies, aunque todo el mundo lo juegue y diga que es una pasada? Pues aprovecha esta sección y destrúyelo, aplástalo con tu análisis; no te dejes amedrentar por lo que digan los demás. Si un juego te pone de buen humor y otro te fastidia tienes todo el derecho a decirlo; sólo te pedimos que nos expliques por qué te gusta o por qué no. Y si no estás de acuerdo con algún análisis nuestro o de esta sección, dilo, que tus cien palabras llegarán a un millón de personas (bueno, casi). Envíalas a:

ESO DIGO YO
Magazine 64
MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

BEETLE ADVENTURE RACING

Juego de coches arcade genial donde los haya; gráficos geniales, aunque las barras negras molesten un poco. La dificultad es la adecuada; la idea de interactuar con los escenarios y la posibilidad de tomar atajos es de lo más original en este género casi siempre lineal. La opción de cuatro jugadores es entretenida a más no poder (no tanto como *Mario Kart*, pero se le acerca). También defiendo los saltos "antigravitatorios": ¿acaso nadie vio *El coche fantástico* de pequeño? ¿Qué era lo mejor de la serie? Exacto: lo saltos de Kit. Resumiendo, es muy buen juego, original, entretenido, con buenos gráficos y divertido, que no es poco.

Víctor Garrido Linares, Barcelona





CASTLEVANIA

Este juego es bueno y aterrador. Desventajas: la cámara es incómoda y, en muchas ocasiones, molesta. En los escenarios exteriores la niebla es excesiva y los interiores son un poco simples. Tal vez sea un poco corto y fácil. Ventajas: la jugabilidad, los saltos al límite entre plataformas, los jefes, los dos personajes disponibles con rutas diferentes y la magnífica banda sonora te harán sentir miedo de verdad. Todo esto, junto con unos gráficos decentes, dan fe de lo que sentirás jugando a *Castlevania*. En general, me ha parecido un buen juego. Todo desde mi punto de vista. Gracias.

Xarach Hdez Franquis





QUAKE II

A nivel gráfico no destaca mucho: la cantidad de parpadeos que hay es impresionante y la pixelación de algunos decorados me da ganas de llorar. El sonido es uno de los puntos fuertes; te mantiene en tensión constantemente… Podrás oír tus pasos y los de los enemigos. En tecnología se queda un tanto desfasado, teniendo en nuestro catálogo juegos del calibre de *GoldenEye* o *Turok 2*. Otra cosa que no me ha gustado es que conserva los tiempos de carga, al igual que *Quake 64*. La vida del cartucho es bastante larga, pues aunque juegues en el nivel más fácil, te costará lo suyo acabarlo.

Mario Alonso Domingo



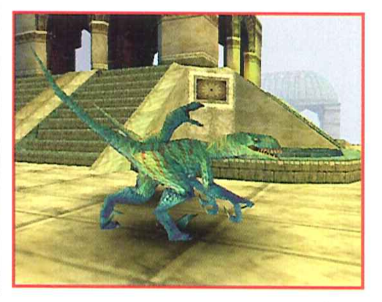


TUROK 2

¿Cómo puede no gustar este juego? Es largo y complicado. Lleno de escenarios y enemigos diferentes, y de ARMAS. El arsenal de este juego es IM-PRESIONANTE, tanto por su cantidad como por su eficacia. (Me encanta el Cerebral Bore, sobre todo cuando en la fase 5: Hive of the Mantids, casi al final del nivel llegas a un foso con 5 o 6 soldiers y tienes que pasarlo para activar un interruptor. Desde lo alto y sin ver a los enemigos el Cerebral Bore empieza a apuntar y tú a disparar, y oyes cómo se les incrustan y explotan las balas en su cabeza: me encanta).

Fco. Javier Barbancho, Toledo







CONCURSO

Hoy queremos presentarte a un nuevo amigo de la redacción de Magazine 64. Entró en nuestras vidas un día que alguien olvidó cerrar una ventana y, desde entonces, ha sido todo un gran compañero para nosotros. Tanto es así, que ahora mantenemos abiertas las ventanas para que pueda entrar y salir cuando quiera. El compañero del que te estamos hablando es la ardilla Nutz, Mr. Nutz para los amigos. Es saltarín, travieso y muy, muy juguetón; pero también es un poco tímido, por eso no se atreve a deciros que tiene muchas ganas de que lo conozcáis para poder jugar con vosotros. Y como nosotros no podíamos negarle un favor a un amigo, sea éste una ardilla o un pokémon, hemos decidido darle una oportunidad de presentarse. Nos ha costado lo nuestro convencerlo, pero aquí lo tenéis, cargado de regalos y dispuesto a todo para convertirse en vuestro confesor más íntimo.

MR. NUTZ: — ¿Hablo ya?

M64: — Sí, claro. De eso se trata.

MR. NUTZ: — Os voy a regalar unos...

M64: — No, hombre, así no. Primero lo que te hemos dicho. Venga, cálmate.

MR. NUTZ: — Bueno, hola chicos y chicas lectores de M64. Soy una pequeña ardilla que quiere jugar con vosotros. Y para que me conozcáis os voy a presentar mi mejor faceta: las adivinanzas. Todo el mundo dice que sé muchas, así que os voy a proponer que adivinéis unas cuantas. Si lo hacéis, podréis conocerme a fondo, porque participaréis en un sorteo de juegos en los que yo soy el protagonista. Y, además, me llevaréis de paseo en el bolsillo y...

M64: — Ya vale, Nutz, que cuando empiezas no paras. Aunque tu especialidad son las plataformas, hemos oido que también sabes contar buenas adivinanzas.

Mr. Nutz: — Ahí van:

ADIVINANZA 1:
Una casita con dos ventaniscos que si los miras, te pones bizco. ¿Qué es?

PISTA: Me huele a mí que ésta no es muy difícil.

ADIVINANZA 2:
Sube llena, baja vacía, y si no se da prisa, la sopa se enfría. ¿Qué es?

PISTA: La solución está en la sopa.

ADIVINANZA 3:
¿Qué es lo que se repite una vez cada minuto, dos veces cada momento y nunca en cien años?

PISTA: Mmmmm... ¿Qué será, será?

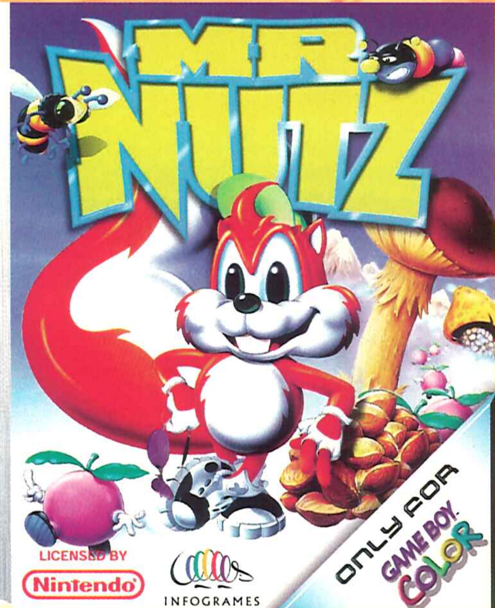
ADIVINANZA 4:
Una señora muy deshuesada, nunca calla y siempre está mojada. ¿Qué es?

PISTA: No te confundas, es una adivinanza y no un trabalenguas.



MR. NUTZ





¿Ha habido suerte con las adivinanzas de Mr. Nutz? Seguro que sí, así que envíanos tus respuestas junto con tus datos personales a:

CONCURSO MR. NUTZ
MAGAZINE 64
MC Ediciones, S.A.
PASEO SAN GERVASIO, 16-20,
08022 BARCELONA

Y podrás ganar uno de los siguientes premios:

¡LOS PREMIOS!

PRIMER PREMIO
Un Game Boy Color y un cartucho de Mr. Nutz.

SEGUNDO PREMIO
Un Game Boy Color y un cartucho de Mr. Nutz.

TERCER PREMIO
Un Game Boy Color y un cartucho de Mr. Nutz.

CUARTO-DÉCIMO PREMIO
Un cartucho de Mr. Nutz (GBC)

¡YA A LA VENTA!

Cupón de Respuesta

RESPUESTAS:

ADIVINANZA 1: ....

ADIVINANZA 2: ....

ADIVINANZA 3: ....

ADIVINANZA 4: ....

Nombre y apellidos ....

Edad ....

Domicilio ....

Población .... Código Postal ....

Teléfono ....

Bases del concurso

- Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con trabajadores o colaboradores de esta editorial.
- No existen premios en metálico alternativos.
- Las respuestas deben recibirse en las oficinas de Global Game España antes del 30 de Octubre. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos.
- El sorteo se celebrará el día 10 de Noviembre.
- Sólo se aceptará un cupón por lector, y no se admitirán fotocopias.
- El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.

Distribuido por:





COMO...

sobrevivir la primeras horas en SHADOWMAN

64 STAR GAME

«Todo aquél que no se considere predador, debe considerarse pues como presa...»

LO QUE DIJIMOS



Analizamos *Shadowman* en el número 22, y llegamos a la siguiente conclusión:

«*Shadowman* es una joya oscura e inquietante de la corona reluciente de la N64.»

95%

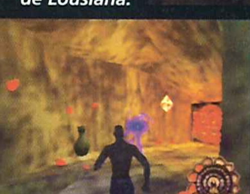


△ *Un pit bull. Si no le haces nada, no te atacará.*



△ *Atravesando a la carrera el Pantano de Lousiana.*

▽ *Interior de uno de los Templos Gad. ¡Salta si quieres salir con vida!*



S*hadowman* es un juego enorme; Acclaim asegura que, en total, ofrece unas 70 horas de diversión. Una diversión, por cierto, muy complicada. El mes que viene te regalaremos un librito que analizará todo el juego, pero hemos pensado que tampoco vendría mal una ayudita para empezar.

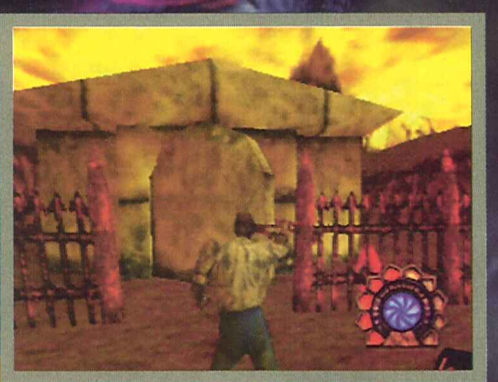
En las páginas que tienes a continuación pretendemos guiarte por las primeras horas del juego. Destacamos los puntos de interés que deberías visitar, y te conducimos a los lugares en que podrás recoger las piezas de armamento imprescindibles. También te guiaremos hacia las primeras Almas Oscuras, además de enseñarte el mejor modo de eliminar a unos cuantos zombis. No temas nada, ya que estaremos a tu lado en los primeros compases del juego, mientras te diriges a las profundidades tenebrosas de la Zona Muerta.



△ *Una zona secreta al lado de la iglesia de Nettie.*

Para abrir esta puerta debes encontrar un interruptor sumergido. ▷

Bayou Paradis, Louisiana





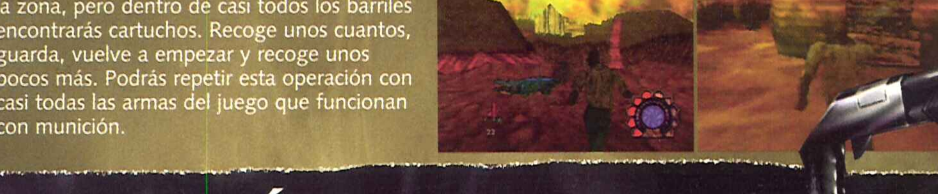
El viaje hasta Nettie es, más que nada, un modo de entrenamiento diseñado con la intención de familiarizarse con los controles del juego. Corre, salta, nada y trepa hasta llegar a su casa de la colina, y no te olvides de los pit-bulls del jardín...

Habla con Nettie, recoge el material y, a continuación, dirígete al granero y vuela el candado con tu pistola. Con la pistola lo tienes negro para salvar al mundo, así que procura conseguir algo mejor lo antes posible. Zambúllete en el pantano y cruza a nado la cueva que conduce al lago; busca en la casa sumergida. Hazte con la escopeta y sal del lago; aprovecha para disparar a los barriles y conseguir cartuchos. También deberías mirar en el bote pequeño que pasaste antes (justo antes de que el perro saliera corriendo). Vuela los tablones con tu pistola y date una vueltecita por dentro.

El milagro de... la munición regeneradora



Ya te habrás percatado de que la escopeta viene con pocos cartuchos; y no hay nada peor que quedarse sin balas justo en mitad de un enfrentamiento. Sin embargo, en *Shadowman* puedes reducir al mínimo las probabilidades de que esto ocurra. Cuando ya tengas la escopeta, guarda la partida y a continuación vuelve a conectarte. Empezarás al principio de la zona, pero dentro de casi todos los barriles encontrarás cartuchos. Recoge unos cuantos, guarda, vuelve a empezar y recoge unos pocos más. Podrás repetir esta operación con casi todas las armas del juego que funcionan con munición.



Zona muerta: Portales Óseos



Jaunty es el confidente de Shadowman, aunque la verdad es que la utilidad de sus consejos es más que discutible. No obstante, te abrirá las puertas de la Zona Muerta, y siempre está a tu disposición si te quedas atascado, aunque Nettie es mucho más útil, así que procura acudir a ella primero. Cuando des con el Portal Ataúd, colócate delante del pedestal y pulsa el botón de acción (C-izquierda) para abrirlo.





Portales ataúd



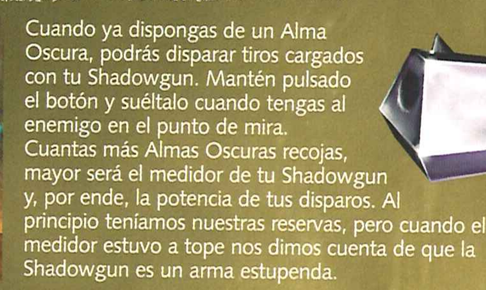
El mundo de la Zona Muerta es enorme, y para dividir las diversas partes están los Portales Ataúd. Su función no es otra que la de evitar que todos aquellos que no posean la Máscara de las Sombras puedan tomar atajos por el mundo de la maldad. Su apertura requiere cierto nivel de potencia: Shadowman puede conseguirlo si recoge las Almas Oscuras que hay dentro de los Govi. Mira el anillo que rodea a la puerta para saber lo fuerte que debes ser para abrirla. En las afueras de la Zona Muerta, las puertas son más frágiles que las de las profundidades.



Recoge **LA PROFECÍA** y hojéala en un santiamén para descubrir lo que te depara el futuro. ¿No es lo que esperabas? Avanza por las cornisa y salta sobre el agujero hacia el Govi escondido. Dispara una vez con tu Shadowgun para liberar un **ALMA OSCURA**. Recógela y tus poderes aumentarán, de modo que puedas abrir el Portal Ataúd que hay delante.



Shadowgun

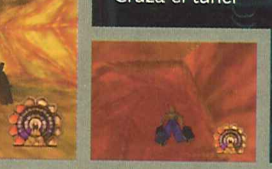


Cuando ya dispongas de un Alma Oscura, podrás disparar tiros cargados con tu Shadowgun. Mantén pulsado el botón y suéltalo cuando tengas al enemigo en el punto de mira. Cuantas más Almas Oscuras recojas, mayor será el medidor de tu Shadowgun y, por ende, la potencia de tus disparos. Al principio teníamos nuestras reservas, pero cuando el medidor estuvo a tope nos dimos cuenta de que la Shadowgun es un arma estupenda.



Páramo – Templo de la vida

A la derecha de la tienda hay un botón; púlsalo y de uno de los agujeros de arriba saldrá disparada una cuerda. De momento no puedes utilizarla, pero más adelante será imprescindible. Cruza el túnel sumergido y utiliza los controles para girar la rueda de madera que hay en la tienda. De este modo podrás cruzar, pulsar un interruptor que hay a tu izquierda y hacer que aparezca otra cuerda. Avanza por la senda que se adentra en la cueva y entra en el pasadizo siguiente, frente a la base del camino, para dar con un Govi que contiene un ALMA OSCURA. Camina por la cornisa de la izquierda en la zona anterior hasta que llegues a otra tienda; dentro descubrirás un ALMA OSCURA más. Vuelve atrás por la cueva y cruza hasta el otro lado. Trepa por la pared de piedra que hay a la izquierda de la viga de madera y recoge otra ALMA OSCURA. Salta de plataforma en plataforma para adentrarte en la cueva, y a continuación cuélgate de la cornisa. Desplázate hacia un lado, pulsa Arriba para colocar los pies contra el muro y pulsa A para impulsarte sobre la plataforma (si todavía no sabes desde dónde debes apoyarte, pulsa C-arriba y mira detrás de ti). Avanza y recoge el ASSON (como en "fuego"), y a continuación sigue adelante y déjate caer para regresar a las Marrow Gates. Tus poderes serán mayores, y ahora podrás abrir el siguiente Portal Ataúd.





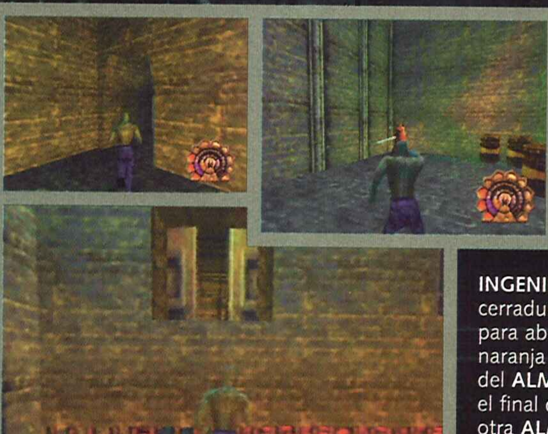
Asson



Un poderoso sonajero mágico que dispara bolas de fuego a los enemigos, aunque para recargarse necesita calaveras naranjas. Cuando te sorprenda el fuego de un ataque enemigo o estés a punto de enfrentarte a un enemigo considerable, desenfunda el sonajero sagrado en una mano y la Shadowgun en la otra. Cuando apuntes verás que el Asson tiene un alcance mayor, y lo sabrás por el color de la cruceta que aparece sobre la cabeza del enemigo (dependiendo de la mano con que lo sostengas), pero los ataques son más lentos, y resulta difícil acertar a los rivales más rápidos y ágiles. Debido a la limitación de su munición, será mejor que dejes el Asson para situaciones desesperadas.



Manicomio: Entrada

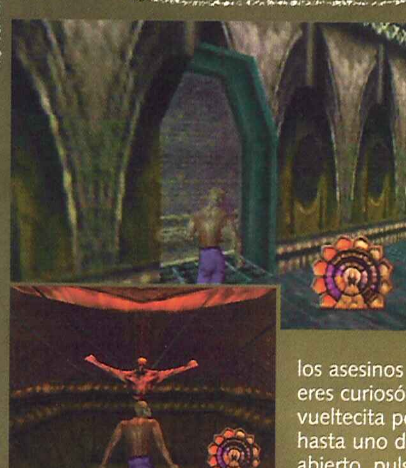




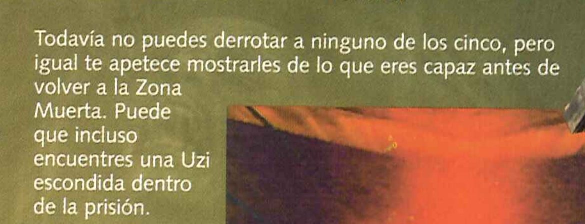
La puerta de servicio se encuentra bajo el puente levadizo, a la derecha, tras los fosos de lava hirviendo, y al cruzar el pasadizo de la izquierda. Explora las habitaciones, pero en lugar de dirigirte al pasillo naranja, busca el **ALMA OSCURA** que hay en la zona de delante. Busca el pasadizo pequeño y salta al hueco que tienes delante. En esta sala conseguirás la **LLAVE DEL INGENIERO**. Utilízala en las dos cerraduras que hay en la estancia para abrir la enorme puerta naranja y hacerte con el poder del **ALMA OSCURA**. Corre hasta el final de los pasillos y hazte con otra **ALMA OSCURA** en el Govi que encuentres. Abre la puerta delantera del Manicomio y corre hasta superar los focos y llegar a la cerradura que hay enfrente. Mete la llave y vuelve al funicular que pasaste antes; súbete y dirígete a la Catedral del Dolor.



Manicomio: Catedral del dolor



Es una zona complicada del Manicomio, y deberás volver más adelante para enfrentarte a los jefes importantes. De momento, lo único que puedes hacer es buscar uno de los dos Govi que hay escondidos. Avanza por el camino de la izquierda y cruza las brasas; cuando tengas el **ALMA OSCURA**, echa un vistazo por la Catedral. Encontrarás una resistencia mínima y los torsos colgantes más los retratos de los asesinos múltiples. ¡No te lo pierdas! Si eres curiosón por naturaleza, date una vueltecita por la Zona Viva; sube la escalera hasta uno de los cuerpos y, si el tórax está abierto, pulsa C-izquierda y serás succionado.



Todavía no puedes derrotar a ninguno de los cinco, pero igual te apetece mostrarles de lo que eres capaz antes de volver a la Zona Muerta. Puede que incluso encuentres una Uzi escondida dentro de la prisión.





Osito de peluche de Luke

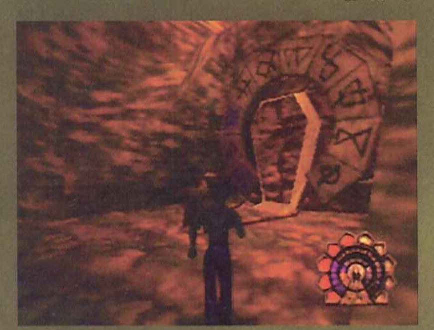
Puede que esté maltrecho, ajado y a jirones, pero el Osito de Peluche de Luke es uno de los objetos más útiles de Shadowman. La emoción que siente Mike LeRoi al recordar a su hermano pequeño muerto, le permite utilizar el oso para desplazarse por las diferentes zonas de la Zona Viva y la Zona Muerta (siempre y cuando las haya visitado con anterioridad); lo único que debe hacer es concentrase. Cuando explores niveles nuevos puede que, de vez en cuando, veas al fantasma del oso, y eso quiere decir que a partir de ese momento puedes desplazarte a este punto siempre que quieras con sólo seleccionar el oso en la pantalla del inventario.







Camino de sombras: Cámara de la profecía

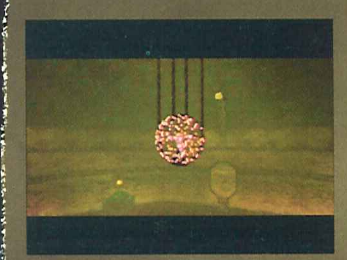


Ya deberías de ser lo suficientemente fuerte como para abrir las dos Coffin Gates siguientes. Detrás de una se encuentra L'eclipser: La Lune, y si lees la profecía a conciencia sabrás que es la primera de tres partes escondidas. Puedes utilizar L'eclipser para desencadenar el Poder de las Sombras en el mundo de los hombres. Las otras dos partes están en las profundidades de la Zona Muerta.



Templo del fuego: Toucher

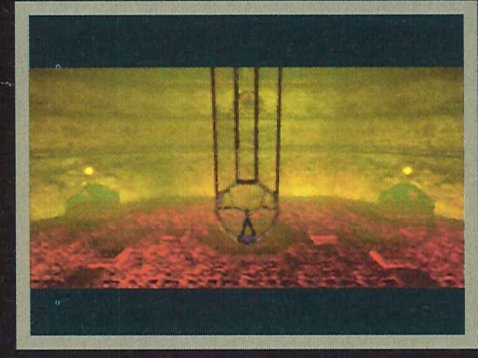
Si quieres evitar el advenimiento del Apocalipsis, debes salir airoso en este tramo. El santuario al completo está diseñado para retar a todos los que han sido ungidos con los poderes de Toucher. Zambúllete en el agua, cruza a nado la pared arriesgada y, siguiendo la cascada, entra en el templo. En el nivel inferior hay una cueva, y si pulsas el botón que hay dentro puedes elevar parte de la escalera de delante. Vuelve a las cascadas y explora todas las salas que hay encima (echa abajo las puertas si es necesario), hasta que hayas activado todos los interruptores para elevar el resto de la escalera.



Dentro de la cuarta sala hay un Govi; baja por el camino y abre bien los ojos. Dispárale para liberar al **ALMA OSCURA** antes de seguir hasta el siguiente botón que hay al final (pero prepárate para volver a subir a la carrera, ya que las hermanas son muy rápidas).

El último interruptor está en lo más alto, y apaga las llamas que hay sobre las escaleras, pero no te precipites al sofocarlas y explora esta zona a conciencia. Lo que debes hacer es saltar al primer escalón y girarte para encarar a uno de los Govis, de modo que lo veas desde un lado. Vuelve a subir tanto como puedas y ejecuta un salto en carrera hacia él. Te parecerá un salto imposible, pero persevera y lograrás agarrarte a la cornisa, reincorporarte y recoger el **ALMA OSCURA**. Haz lo mismo con el Govi que hay enfrente y conseguirás un **ALMA OSCURA** más.

Sube a lo alto de la escalera, recoge el **ALMA OSCURA** y prepárate para el tramo siguiente. Superarás con facilidad las cuchillas oscilantes, pero los péndulos son más peliagudos. Pégate a los lados y supéralos a la carrera cuando se aparten de ti. En la segunda sala, salta enseguida para no pasarte la plataforma y caer en la lava. Muy pronto llegará la prueba final. Debes saltar de piedra en piedra para pulsar los cinco botones de las paredes, que irán bajando el aparato del centro (será mejor que guardes después de cada uno por si fallas en algún salto). Cuando hayas pulsado los cinco, ve al centro de la sala y sube para recibir tu "distinción".



Toucher



Las marcas sagradas que ofrecen Les Souers de Sang (Las Hermanas de Sangre), sirven para proteger a los portadores de la llama elemental, aunque debes superar muchas pruebas para conseguir todos y cada uno de los tatuajes. El primero es el Toucher, que permite a quien lo posee tocar las llamas sin quemarse. Seguro que te acuerdas de las columnas en llamas de la Entrada y de otras partes del juego; pues con esta nueva habilidad podrás desplazarte por ellas para pasar a las zonas que hay detrás. A medida que adquieras técnicas nuevas podrás volver a los niveles anteriores en busca de los Govi escondidos.



Si avanzas pegado al muro de la izquierda encontrarás un bloque de fuego que, gracias a Les Souers de Sang, ya puedes empujar para acceder a un pasadizo secreto. Desenfunda tus armas y encárgate de Las Hermanas, sobre todo de las lilas, y sube a lo más alto. Cuélgate de la cornisa en llamas y desplázate hacia la izquierda para alcanzar el pasadizo siguiente y recoger otra **ALMA OSCURA**. Hay otra cornisa en llamas en la cámara grande de antes (en el muro de la derecha) que conduce a una sala repleta de bloques de fuego; uno de ellos contiene el **ALMA OSCURA**. Si quieres encontrarla, empuja el primero de la izquierda. Se trata del decimocuarto Govi que abres hasta ahora. Utiliza el oso de peluche de Luke para transportarte a la Cámara de la Profecía.



Camino de la sombra: Cámara de la profecía

Más o menos por donde recogiste la Profecía, justo después del lugar en el que estaba el primer Govi, hay un bloque de fuego que ahora puedes empujar para dar con otra **ALMA OSCURA**. Ahora que ya dispones de quince, tu fuerza aumentará, pero en lugar de abrir el siguiente Portal de Sombra, transpórtate al Templo del Fuego, en concreto a las dos cataratas que daban al estanque. En lo alto del camino sembrado de pinchos hay un pasadizo que conduce a un bloque de fuego. Empújalo y abre el Portal Ataúd que hay detrás para conseguir **POIGNE**. Utiliza este nuevo poder para trepar por la cascada de tu izquierda y cruza de un salto el agujero; ahí te espera otra **ALMA OSCURA**. Ahora debes andar un largo trecho por los Caminos de la Sombra hasta la puerta cerrada. Concentra tu energía y ábrela para acceder a la zona que hay detrás.







Poigne



Esta habilidad especial es uno de los poderes más fascinantes que recibirás en Shadowman. Al momento te acordarás de un montón de sitios en los que irá de perlas, como por ejemplo una terrible caída escondida en uno de los niveles anteriores que te perdiste. Ahora podrás regresar a ese lugar y buscar algún posible tesoro secreto.



Manicomio: Jaulas

Cuando te dejes caer deberás enfrentarte a dos zombis. Deberás arrastrarte un poco para entrar en la torre, y tendrás que luchar contra los carniceros que custodian la primera ALMA OSCURA del nivel (hay poco espacio para esquivar, así que ponte a cubierto donde puedas) para hacerte con los controles del tren. Utiliza la llave para ponerlo en marcha y disfruta del paseo.

Dispara al revisor del otro extremo y desplázate por las columnas en llamas para acceder a una zona en la que encontrarás un ALMA OSCURA más. Vuelve atrás y abre la puerta baja que hay a un lado del tren. Libera otra ALMA OSCURA de su prisión Govi y cruza las puertas de carga de la esquina (el truco para pasarlas es muy sencillo). Acciona la palanca y sube la escalera; cuando la jaula se te acerque, salta desde la cornisa y avanza por el cable. Desplázate por el segundo cable, pero esta vez quédate detrás de la jaula y déjate caer sobre las cajas (puede que debas tirar de la cámara un poco hacia atrás), de modo que puedas saltar por encima y recoger el ALMA OSCURA. Corre por el pasillo ensangrentado y entra en la zona de peligros con el Asson en una mano y la Shadowgun en la otra. Arriba encontrarás un ALMA OSCURA dentro de un Govi.











El mes que viene...

Con esto debería bastar para dar tus primeros pasos por la aventura. Recuerda que el mes que viene editaremos una guía dedicada en su totalidad a *Shadowman*, con un recorrido completo que promete desvelar hasta la más recóndita de las Almas Oscuras que se encuentran tanto en la Zona Viva como la Deadside. Hasta entonces, dulces sueños...

COMO... derrotar a tus amigos en QUAKE II



LO QUE DIJIMOS

Tras publicar una review de *Quake II* en el número 21, llegamos a la siguiente conclusión:

"Una asombrosa conversión del juego favorito para PC, con una opción deathmatch muy adictiva que supera en muchos enteros al aburrido modo para un jugador."

64 STAR GAME 92%

Quizá uno de los mejores juegos multijugador que llegues a jugar nunca. ¿Quieres una ayudita para acabar con tus amigos?

Después del más bien mediocre *Quake*, con gráficos turbios y un *deathmatch* para dos jugadores anoréxico, *Quake II* es una sorpresa de lo más grata. Esta versión es clara, definida, estrena una opción para un jugador totalmente nueva y, más importante aún, el modo multijugador se sitúa a la altura de *GoldenEye*. Además, es el juego que hemos escogido en la redacción para nuestras sesiones de los viernes. Y, puesto que nos gusta tanto, hemos creído oportuno compartir algunos trucos contigo; así, podrás demostrar a tus amigos quién es el mejor. ¿No te mola?

△ *Busca las áreas secretas de la partida multijugador. Te serán muy útiles.*

△ *Empty Space es uno de los mejores niveles en el que puedes despacharte a gusto con el BFG.*

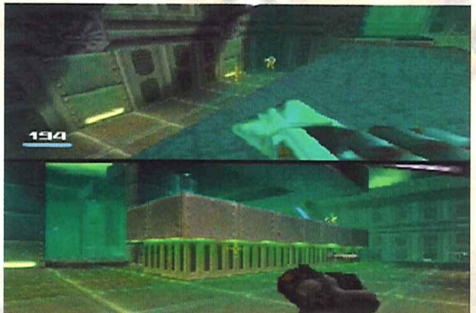
◁ *El BFG contra la Railgun. Parece que la Railgun lleva las de perder...*

TRUCOS GENERALES

IMPULSO DE COHETE

Aunque no se trata de una habilidad imprescindible, el impulso que te da el cohete te puede venir de perlas. Se trata, básicamente, de una técnica que te permite saltar más alto de lo habitual, con lo que podrás alcanzar cornisas y plataformas en un periquete. La técnica, sin embargo, tiene sus riesgos, ya que puede quitarte salud, por lo que antes



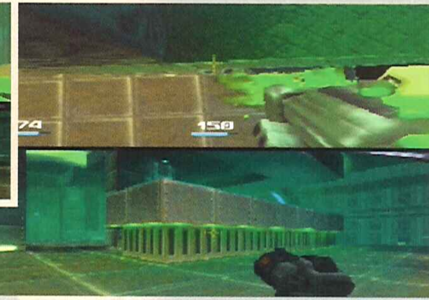


deberías asegurarte que no te falte.

1. Corre hacia la zona a saltar.
2. Apunta el lanzacohetes hacia el suelo.
3. Dispara y salta al mismo tiempo.
4. Y ¡*voilà*!, allá vas.

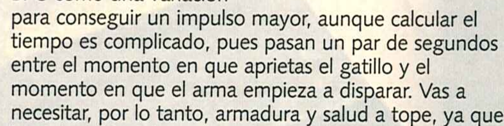
IMPULSO DE BFG





Interesante, e invariablemente mortal en tus primeros intentos, también puedes utilizar el BFG como una variación para conseguir un impulso mayor, aunque calcular el tiempo es complicado, pues pasan un par de segundos entre el momento en que aprietas el gatillo y el momento en que el arma empieza a disparar. Vas a necesitar, por lo tanto, armadura y salud a tope, ya que la técnica es realmente peligrosa. Pero, saltarás a kilómetros de distancia si lo sabes hacer bien. Un truco genial para llegar a las áreas más altas.





¡NO PARES!

Quedarse quieto en un sitio e ir disparando al bando enemigo será muy tentador (en círculos informáticos a esto se le llama "acampada" y, en general, es algo que está muy mal visto), pero conduce directamente al suicidio. Al fin y al cabo, es mucho más fácil acertar a un blanco fijo que a uno móvil. Cuando llegues a conocer completamente los niveles, moverte por ellos a toda velocidad será como coser y cantar.

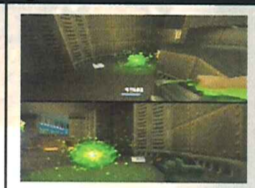
Y, por descontado, no pararás de recoger munición, armadura y armas mientras te mueves, aprendiendo rápidamente dónde está cada cosa.

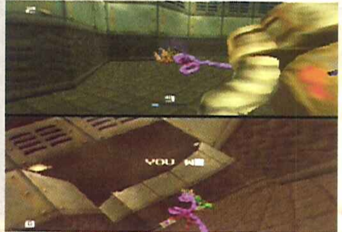


A POR LAS ARMAS

Recoge *cualquier cosa* a la que puedas echar el guante. No sólo estarás engrosando tu arsenal; de paso, evitarás que caiga en manos enemigas.

Recuerda que, cuando el rival pilla un arma, debe soltar la que llevaba, quedando ésta a tu merced. A veces, puede ser una buena idea no intervenir en un tiroteo y, en cuanto éste haya acabado, ir presto al lugar de los hechos y reclamar el botín del perdedor.





¡ESCUCHA!

El sonido desempeña un papel muy importante en el modo multijugador de Quake II. No sólo crea tensión en grado sumo, también puede advertir de un peligro. Por ejemplo, se producen ruidos diferentes al recoger reforzadores, armadura, munición o armas y, por supuesto, cada arma tiene su propio y distintivo ruido, con lo que puedes adivinar el tipo de pistola que lleva el enemigo aún cuando no le veas. Cuando oigas que éste carga un BFG, la mejor táctica es salir a toda marcha.



REFORZADORES

Un buen jugador sabrá siempre dónde hallar los reforzadores y cómo utilizarlos. Hay en casi todos los niveles, y están casi en el mismo sitio. Puesto que se generan por orden (o sea, primero el Quad, después el Cinturón Escudo, etc.), puedes llegar a aprender el reforzador que sigue al que has recogido. Todos duran 30 segundos, y aquí te mostramos los más prácticos.





INVISIBILIDAD

Está claro, ¿no? Puede ir muy bien para acercarse a alguien sigilosamente y dispararle en la mismísima sesera. Pero no te confíes, porque del todo invisible no eres.





DESTRUCCIÓN A GRAN ESCALA

Realmente brillante. El Quad cuadruplica los daños; por lo tanto, es mejor utilizarlo con la Superescopeta para corto alcance y, con el BFG y el Lanzacohetes para desperfectos de área.





INVULNERABILIDAD

Durante 30 segundos, el tiempo suficiente para que cargues contra el enemigo en más de una ocasión, nada podrá herirte. Asimismo, podrás impulsarte mediante el cohete o el BFG sin salir malparado.

GO! GO!



TRUCOS PARA ARMAS







ARMAS AUTOMÁTICAS

Ametralladora • Chaingun • Hyperblaster

Estas tres armas, gracias a sus disparos rápidos, son perfectas para bombardear al enemigo a disparos dando vueltas a su alrededor; consigues más impactos que si utilizases un arma de un solo disparo o un explosivo. Sin embargo, gastan mucha munición, en especial la Chaingun y la Hyperblaster, que continúan disparando durante más o menos un segundo después de que hayas dejado de apretar el gatillo.



ARMAS DE EXPLOSIVOS

Lanzagranadas • Lanzacohetes • BFG

Disfrutarás con estas armas, aunque para utilizarlas necesitas cierta habilidad y conocimientos. El lanzacohetes y el BFG sirven para aniquilar grupos enteros de enemigos, y puedes sacar mayor rendimiento a ambas en los momentos de persecución; corre de espaldas y no dejes de disparar mientras te persiguen; obtendrás, así, una sangrienta diversión. O si no, dispara siempre a los pies del enemigo con el Lanzacohetes; la onda expansiva les alcanzará, por lo que nunca fallarás.



El Lanzagranadas es otra cosa. Puedes hacer rebotar granadas contra muros y tirarlas a la vuelta de esquinas para meter cizaña y, como quien no quiere la cosa, apuntarte una o dos muertes. Es un arma que resulta más útil desde una posición elevada: lanza granadas a discreción hacia la zona inferior y crearás un efecto de campo de minas.



El BFG es formidable, una vez te hayas acostumbrado al pesado tiempo de recarga. Dispara, a distancia, a un grupo enemigo y disfruta de la subsiguiente carnicería (tres muertes por disparo). Los poderosos rayos del BFG serán, la mayoría de las veces, suficiente para repescar a quien esté cerca, a menos que se encuentre agazapado tras una esquina.

ARMAS DE UN SÓLO DISPARO

Pistola • Escopeta • Súper escopeta • Railgun

Estas armas normalmente son más efectivas a corta distancia, en particular las Escopetas, que serán menos eficaces cuanto más lejos estés, aunque diseminan los proyectiles. La Súper escopeta es devastadora, a pesar del exasperante tiempo de recarga, y puede acertar varios objetivos de una vez. Nunca subestimes el poder de la Pistola. Aunque sea el arma por defecto, puede llegar a convertirse en indispensable, debido a su velocidad de disparo (además, no necesitas recoger munición). Acércate empuñando esta arma y podrás obtener, como máximo, 15 puntos de daños por disparo, cosa a la que no hay que hacerle ascos.

La Railgun es para expertos en Quake II, pues requiere mucha práctica. Un impacto directo matará, o más importante aún, herirá cuando haya una sólida armadura de por medio. Pero hay dos cosas que complican su uso: dispara justo al apretar el gatillo, por lo que tendrás que ser un as de la puntería, y es lentísima en la recarga. Conviértete, sin embargo, en un buen tirador y el deathmatch de Quake II caerá rendido a tus pies. El punto de mira te será de gran utilidad para liquidar a los enemigos desde lejos; verás como el haz azul ondulado viaja a casi la misma velocidad de la luz. Bestial.

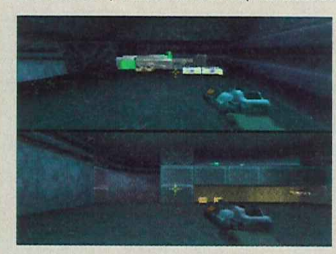


TRUCOS PARA NIVELES

Los niveles multijugador de Quake II son, en general, una maravilla del diseño. Son relativamente compactos, de forma que no te pierdes, y están repletos de objetos, áreas divididas en dos plantas, pasillos claustrofóbicos y accesos directos al abismo. Aunque algunos niveles (Fortress –Fortaleza-, Corridors –Pasillos- y Mad Dash -Huida Loca) pueden ser un poco parecidos debido al énfasis puesto en los pasillos laberínticos, hay suficiente variedad y diferencias para poder enfrentarte de por vida a tus amigos. Te contamos algunos trucos para los mejores niveles.

AGONÍA

Uno de los mejores niveles multijugador de Quake II, suficiente para dos jugadores, aunque está tan bien diseñado que hasta pueden jugar tres o cuatro. El área central, con cuatro pasillos que desembocan al resto del nivel, es donde se desarrolla, normalmente, la acción.



BFG

Desde el área central, toma el pasillo ascendente; una vez arriba, gira a la izquierda y encontrarás el BFG.

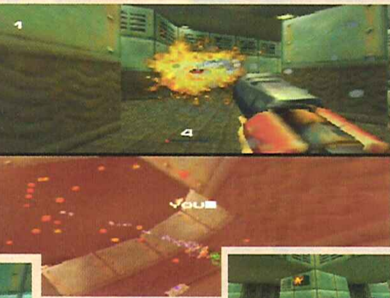
REFORZADORES

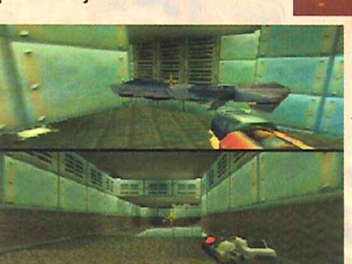
Escoge el pasillo a la derecha del pasillo del BFG y llegarás a un pasadizo en el que hay un Lanzacohetes. Al llegar al muro, ve hacia la derecha y salta el hueco. Encontrarás Armaduras, Botiquines y uno de estos reforzadores: Mega botiquín, Quad, Damage (Daño), Cinturón Escudo, Invisibilidad o Invulnerabilidad.



CORRIDOR

Un poco laberíntico y confuso, este nivel es mejor para cuatro jugadores pues hay menos posibilidades de perder de vista al otro. La acción se sitúa en dos áreas: un pasadizo que recorre la planta superior (perfecto para ejercer de francotirador), y la planta baja.





REFORZADOR

Junto al Lanzacohetes, en la planta superior, verás un interruptor. Dispara a éste y vuélvete: se abrirá una trampilla en el muro. Salta al interior para agarrar un suculento botiquín.

THE WAR ROOM



Este nivel, uno de los favoritos entre los compañeros de redacción de M64, tiene un montón de cosas interesantes, en particular: la estructura metálica para llegar al BFG y la celda protegida de los reforzadores, la cual provoca la mayoría de las veces una pequeña pugna por el interruptor que la abre.

BFG

Sube con el ascensor y atraviesa la estructura metálica, luego baja de un salto a la plataforma del BFG. También puedes hacer un salto mortal para subirte a la estructura metálica, o impulsarte con el cohete para saltar a la plataforma del BFG desde la planta inferior.

REFORZADORES



En una de las salas hay una jaula con barrotes de láser que contiene reforzadores. Hay un interruptor justo al otro lado; dispara al botón, recoge el reforzador al entrar en la jaula (los rayos láser estarán desactivados) y después salta a la cornisa de enfrente para agenciarte el maravilloso Lanzacohetes.

COLD STEEL

Frío Acero consta de una sola planta, con amplios pasillos y varias rutas diferentes. Hay dos plataformas elevadas (una guarda un Lanzagranadas, y la otra un Lanzacohetes), accesibles por ascensores, perfectos para dejar caer un aluvión de granadas.





BFG

Desde la plataforma izquierda (la del Lanzacohetes) se ve el interruptor que hay en la pared. Dispárale, se abrirá una puerta secreta que hay a la derecha, y aparecerá el BFG. Crúzala de un salto para recoger el BFG; la puerta se cierra muy deprisa.

DYING HALLS



Éste es uno de los niveles más complejos de Quake II y, para no perderse, es mejor que jueguen cuatro jugadores. Hasta que no te llegues a conocer el nivel al dedillo, usa las dos plataformas de color como puntos de referencia; una contiene el BFG y la otra el Lanzacohetes.

REFORZADOR

En la planta superior, a la que puedes llegar por la pendiente que hay en el rincón o el ascensor junto a la plataforma roja del BFG, hay una plataforma en el centro, con rayos láser a ambos lados. Ahí encontrarás un reforzador que se genera aleatoriamente, pero ten cuidado cuando saltes los láseres, pues provocan la muerte instantánea.

PLATAFORMAS DEL LANZACOHETES Y DEL BFG

Podrás acceder a estas dos plataformas bien desde la planta superior, o bien impulsándote con un cohete o un BFG. No podrás encontrar el Lanzacohetes en ningún otro sitio, por lo que habrás de subir de todos modos a las plantas superiores.

EMPTY SPACE

Éste es el nivel preferido de nuestros redactores, debido a su magnífica distribución de planta abierta.





Espacio Vacío puede sentar a dos, tres o incluso cuatro jugadores, y son frecuentes los tiroteos en el área circular que hay en el centro y en el pasadizo que conduce al reforzador. Tiene clase.

MEGA BOTIQUÍN/BFG

Un Mega botiquín hace siempre su aparición justo por el centro del área circular. También encontrarás el Lanzacohetes y el BFG por la misma área pero en huecos opuestos. Después de saltar para pillar el BFG, ve detrás y encontrarás una Hyperblaster y dos paquetes de munición, que se pueden utilizar para cargar el BFG.

OVERFLOW

Aquí hay un montón de cosas, incluso dos teletransportadores que te trasladan a la sala más alta y el área del BFG respectivamente. El área principal vacía (donde está el BFG) contiene escaleras que parten hacia direcciones diferentes del nivel.



REFORZADOR

Sube la escalera que va hacia los teletransportadores y la Hyperblaster, y sigue caminando. El arma está en una cornisa desde la que se ve dónde está el BFG, lo que significa que puedes aprovechar el viaje para recoger ambos.

LANZACOHETES

Lo encontrarás en la sala al fondo de todo, accesible por la escalera que hay en la sala inferior con el suelo de cristal. También encontrarás armadura verde y salud.



COMO...

apabullar a los tiarrones de WWF Attitude

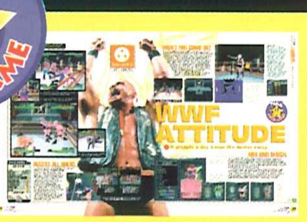
WWF AT

Retuerce rodillas y pescuezos con nuestra guía indispensable para *Attitude*.

La última incursión de la *WWF* en el entorno de la N64 es una auténtica virguería. *WWF Attitude*, más grande, ponzoñoso y complicado que nunca, domina tanto dentro como fuera del ring. Hasta te dolerán los huesos cuando veas cómo Big Boss Man aplasta a su rival contra la lona merced a su peligroso Sidewalk Slam, o cuando The Undertaker desate la furia de su Tombstone (Lápida) patentado contra la desafortunada víctima de turno.

¿Se te ocurre mejor manera de celebrar la llegada de un juego tan bestial como entretenido que con una explosiva guía de cinco páginas? Te ofrecemos las leyes que imperan en el ring, los trucos de estos chicos malos y los mejores movimientos definitivos de todos los luchadores. Sigue leyendo si quieres convertirte en el auténtico Rey del Ring...





Analizamos *WWF Attitude* en el número 22, y llegamos a la siguiente conclusión:

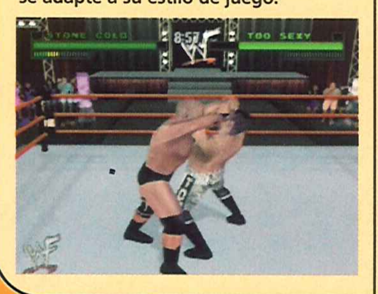
«Lucha americana auténtica que mejora el original con unos gráficos alucinantes y una plétora de extras.»



EN EL GIMNASIO

PARA EMPEZAR...

Stone Cold Steve Austin, la figura más destacada del momento en la WWF, es uno de los mejores personajes del juego; su manejo es sencillo, cuenta con un montón de movimientos potentes y resulta lo suficientemente variado para cualquier jugador. Si acabas de empezar con *Attitude*, es ideal, aunque los jugadores con mayor solera preferirán probar a otros luchadores hasta dar con el que mejor se adapte a su estilo de juego.



PELEA

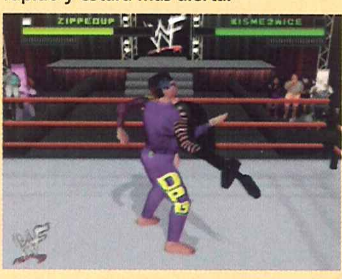
Antes de lanzarte en pos de la gloria que otorga la WWF, debes aprender unos cuantos movimientos. Cada personaje puede ejecutar un montón, así que lo mejor es que escojas a un luchador (se impone Stone Cold Steve Austin), y pases un buen rato en el modo Vs. Entrena contra un rival que no sea real y aprenderás con rapidez sus movimientos más rápidos (por ejemplo, el Snapmare, el Drop Toe Hold o el DDT).



DE CARA A LA GALERÍA

Tener a la audiencia contenta es de vital importancia. Si siempre ejecutas el mismo movimiento, el público no tardará en abuchearte. A partir de ahí, en cuestión de segundos tu desmoralizado luchador acabará besando la lona.

La clave del éxito consiste en alentar a la gente con un abanico variado de movimientos. Cuando empiecen a disfrutar de lo lindo, tu luchador, como por arte de magia, será más fuerte, más rápido y estará más alerta.

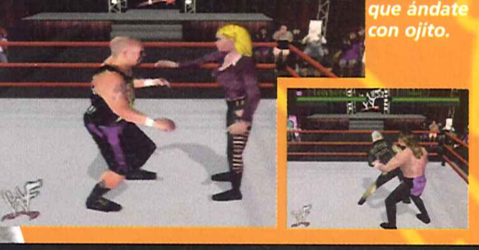


TITUDE

ATAQUE

PROVOCACIÓN

Pulsa los botones de patada y amarre y tu luchador provocará a su rival con una posturita. Aparte de sentirte alguien importante y poner de mala leche al contrario, la siguiente maniobra que ejecutes le causará el doble de daño. Por desgracia, lo mismo te pasará a ti si el que se burla es el rival, así que ándate con ojito.



AGARRE

El agarre, muy mejorado con respecto a Warzone (aunque todavía un poco lento), es el origen de tus maniobras más poderosas. En el modo para dos jugadores, acude a la lista con los movimientos de tu personaje durante un enfrentamiento, y busca los movimientos disponibles. A continuación, practícalos para acostumbrarte a las combinaciones de botones. Sólo debes ejecutar la combinación pertinente una vez para llevar a cabo el movimiento. El retraso es terrible, pero al final conseguirás poner en práctica el agarre, siempre y cuando el rival no te gane antes. El medidor de daño del contrario se disparará cuando, por ejemplo, desencadenes un Martinete.

POSTE DEL RINCÓN



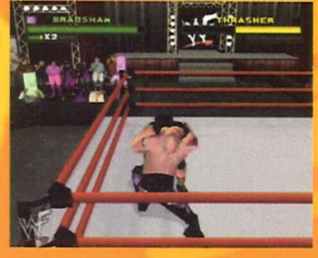
Los movimientos en el poste del rincón son muy vistosos, pero su ejecución tiene tela. El problema es que el luchador tarda mucho en subir y girarse cuando ya está debidamente encaramado, con lo que el rival tiene tiempo suficiente para recuperarse y abalanzarse contra las cuerdas con la intención de derribarte. La única forma de salirte con la tuya consiste en fulminar la energía del contrario con una buena sarta de patadas, puñetazos y agarres, hasta que no pueda mantenerse en pie. Si cae cerca del poste tendrás tiempo suficiente para subirte e inflingir mucho más daño.

ATAQUE EN EL SUELO

El ataque a ejecutar depende de la energía que le quede al rival. Si su medidor aún está en verde, como mucho podrás optar a una patada en las cosquillas, pero si está en amarillo, una llave de sumisión va de perlas para debilitarlo aún más. Si quieres un noqueo fulminante, también puedes ejecutar un codazo en carrera. Si su medidor está en rojo, lo tiene negro: permanecerá tendido un buen rato y estará totalmente a tu merced.



REINCORPORACIÓN

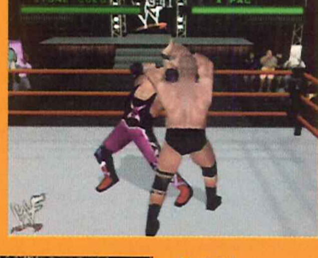


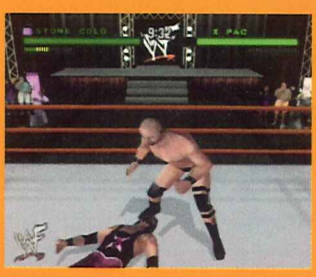


Cuando te derriben, saca provecho de la situación. Si sabes que a tu rival no le van los bloqueos, cuando te incorpores desde la lona mantén pulsado el botón de puñetazo para soltarle un tremendo uppercut en toda la mandíbula. La potencia del ataque reside en el factor sorpresa, y los resultados son devastadores: lo dejarás KO de un sólo golpe.

VARIEDAD

Ya hemos dicho que si utilizas el mismo movimiento una y otra vez, los espectadores se enfadarán, pero además al rival le resultará más fácil bloquear. La mejor táctica de lucha consiste en combinar tus maniobras de modo que el contrincante no puede anticipar tu próximo ataque.



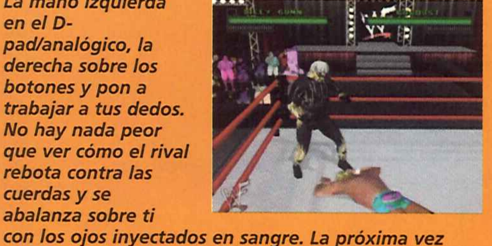


GO! GO!



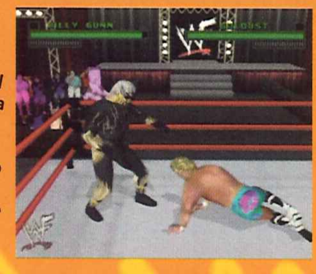
DEFENSA

POSICIÓN DE RECUPERACIÓN



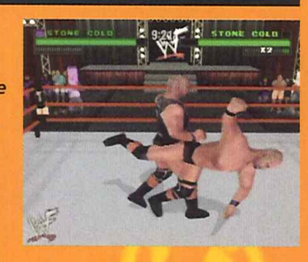
La mano izquierda en el D-pad/analógico, la derecha sobre los botones y pon a trabajar a tus dedos. No hay nada peor que ver cómo el rival rebota contra las cuerdas y se abalanza sobre ti con los ojos inyectados en sangre. La próxima vez procura que no te derribe.

RUEDA



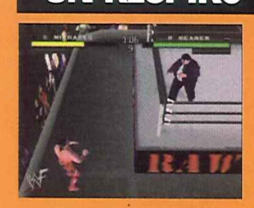
Para escapar de una situación comprometida, utiliza el D-pad o el stick analógico para rodar lejos del alcance del rival. Puedes apartarte lo suficiente como para reincorporarte antes de que vuelva a la carga.

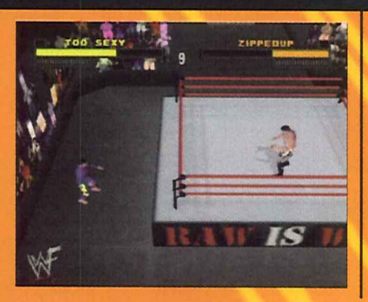
APÁRTATE



Si derribas al contrario, no te quedes encima a la espera de su contra. Apártate un poco. Y si quieres ser cruel a tope, bloquea cualquier intento de ataque y responde con un movimiento a la contra contundente que lo vuelva a estirar sobre el cuadrilátero.

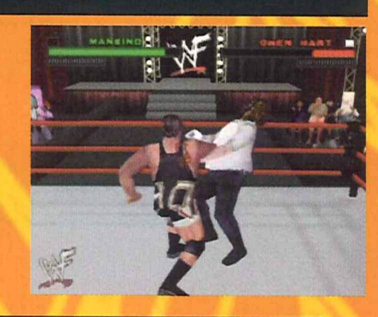
UN RESPIRO





Puedes salir de la situación más comprometida siempre y cuando tengas tiempo. Tu fuerza empieza a recuperarse si te quedas quieto un rato, así que el truco consiste en saltar fuera del ring y alejarte del rival para descansar lo más posible antes de volver a salir por piernas. Es más seguro quedarse en uno de los rincones, de modo que el rival no pueda saltar sobre las cuerdas y atacarte. Lo malo es que el árbitro puede eliminarte tras la consabida cuenta, pero al menos el contrario no tendrá la satisfacción de noquearte.

BLOQUEOS



Puedes ganar muchas peleas en cualquier nivel de dificultad sin utilizar el botón de bloqueo, siempre y cuando seas rápido con tus movimientos. Sin embargo, deberás bloquear en situaciones de dos contra uno, o cuando juegues contra tus amigos.

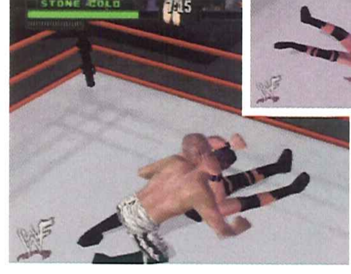
MOVIMIENTOS DEFINITIVOS

Cada luchador tiene un movimiento "marca de la casa" que, además de animar a la concurrencia, resulta devastador. Son maniobras muy poderosas, por lo que sólo puedes ejecutarlas hacia el final de cada pelea, cuando la energía del contrario está en la zona roja.

STONE COLD STEVE AUSTIN

STONE COLD STUNNER: Izquierda, Arriba, Izquierda, Patada

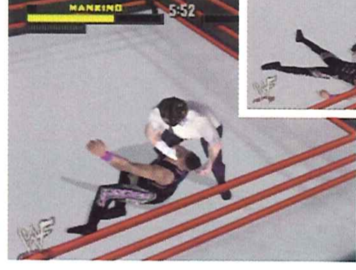




PILE DRIVER: Derecha, Izquierda, Abajo, Amarre

MANKIND

MANDIBLE CLAW: Izquierda, Izquierda, Abajo, Puñetazo



DOUBLE ARM DDT: Derecha, Izquierda, Abajo, Puñetazo

OWEN HART

SHARPSHOOTER: Izquierda, Arriba, Izquierda, Patada

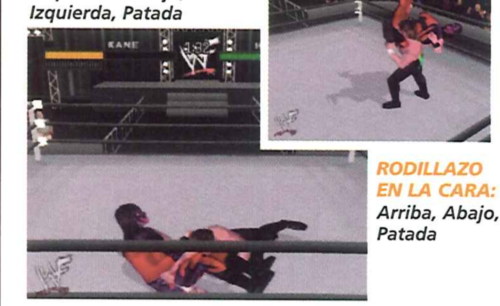




ENZI GURL: Arriba, Abajo, Patada

HHH

PEDIGREE: Izquierda, Abajo, Izquierda, Patada



RODILLAZO EN LA CARA: Arriba, Abajo, Patada

O LO BROWN

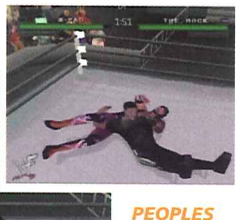
LO DOWN: Amarre, Bloqueo

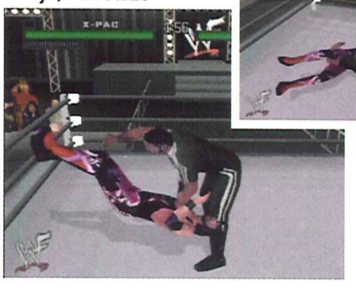


SKY HIGH: Arriba, Abajo, Patada

THE ROCK

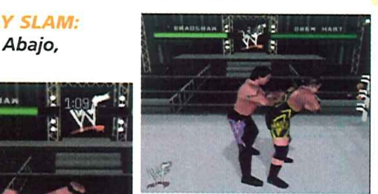
ROCK BOTTOM: Izquierda, Izquierda, Abajo, Puñetazo





PEOPLES ELBOW: Puñetazo

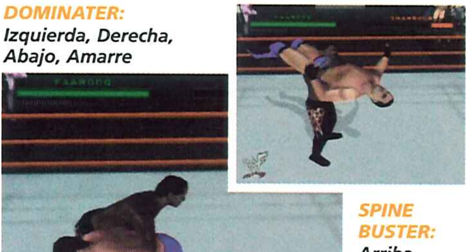
BRADSHAW



FALLAWAY SLAM: Izquierda, Abajo, Amarre

POWER BOMB: Arriba, Abajo, Patada

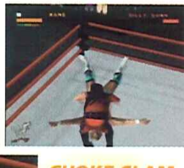
FAROOQ

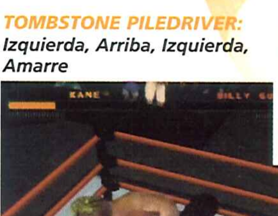


DOMINATER: Izquierda, Derecha, Abajo, Amarre

SPINE BUSTER: Arriba, Abajo, Amarre

KANE





TOMBSTONE PILEDRIVER: Izquierda, Arriba, Izquierda, Amarre

CHOKE SLAM: Arriba, Arriba, Arriba, Puñetazo

CHOKESLAM: Izquierda, Arriba, Izquierda, Puñetazo

UNDERTAKER

TOMBSTONE PILEDRIVER: Izquierda, Abajo, Puñetazo

CHOKE SLAM: zquierda, Izquierda, Arriba, Puñetazo

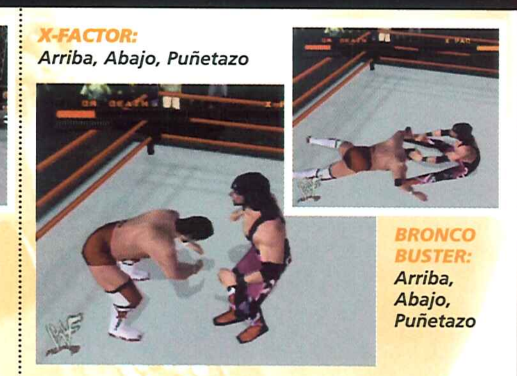
GOLDUST



SHATTERED DREAMS: Arriba, Arriba, Puñetazo

CURTAIN CALL: Izquierda, Abajo, Amarre

X PAC



X-FACTOR: Arriba, Abajo, Puñetazo

BRONCO BUSTER: Arriba, Abajo, Puñetazo

TOO SEXY



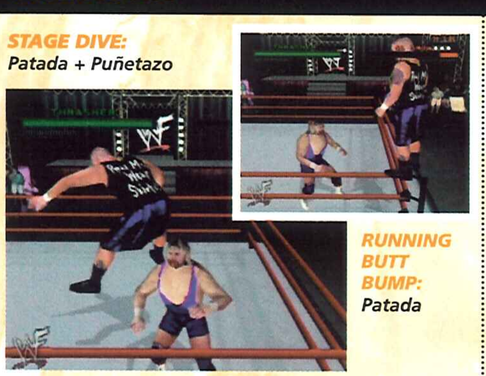




TENNESEE JAM: Bloqueo + Amarre

FRONT RUSSIAN LEG SWEEP: Izquierda, Puñetazo

THRASHER

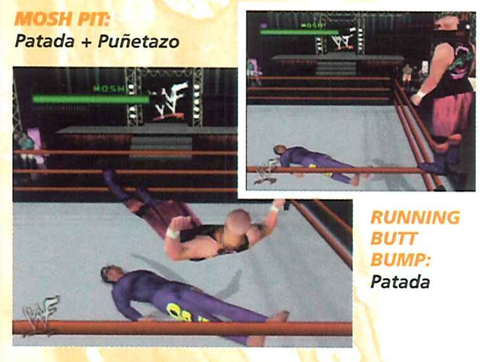


STAGE DIVE: Patada + Puñetazo

RUNNING BUTT BUMP: Patada

MOSH





MOSH PIT: Patada + Puñetazo

RUNNING BUTT BUMP: Patada

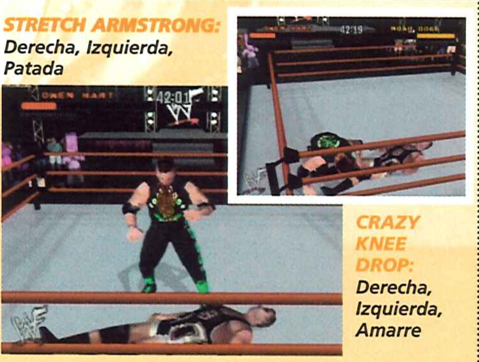
BAD ASS BILLY GUNN



FAME ASSER: Derecha, Izquierda, Abajo, Puñetazo

ASS KISSER: Arriba, Arriba, Patada

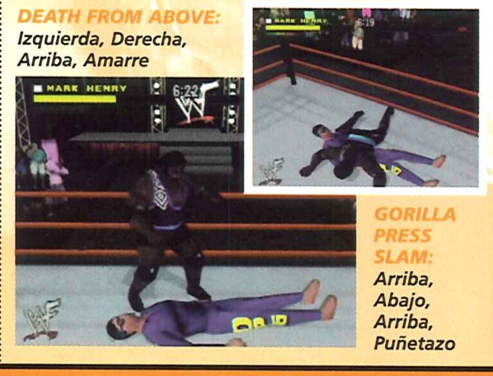
ROAD DOGG



STRETCH ARMSTRONG: Derecha, Izquierda, Patada

CRAZY KNEE DROP: Derecha, Izquierda, Amarre

MARK HENRY



DEATH FROM ABOVE: Izquierda, Derecha, Arriba, Amarre

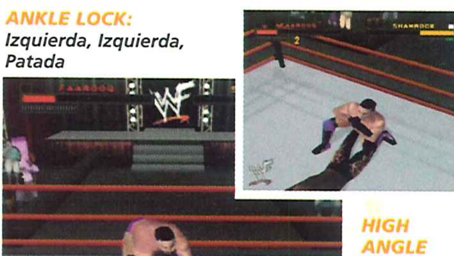
GORILLA PRESS SLAM: Arriba, Abajo, Arriba, Puñetazo



GO! GO!

KEN SHAMROCK

ANKLE LOCK: Izquierda, Izquierda, Patada



HIGH ANGLE SUPLEX: Izquierda, Arriba, Amarre

J JARRET

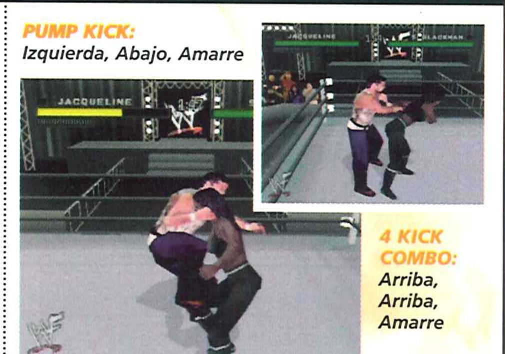
FIGURE 4 LEGLOCK: Izquierda, Derecha, Abajo, Patada



FRONT RUSSIAN LEGSWEEP: Izquierda, Puñetazo

STEVE BLACKMAN

PUMP KICK: Izquierda, Abajo, Amarre

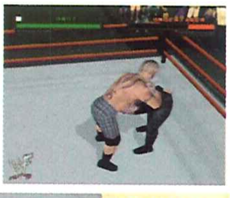


4 KICK COMBO: Arriba, Arriba, Amarre

DROZ

NEW JERSEY NAPTIME: Izquierda, Derecha, Puñetazo





DOUBLE UNDER HOOK SUPLEX: Izquierda, Abajo, Amarre

VAL VENIS

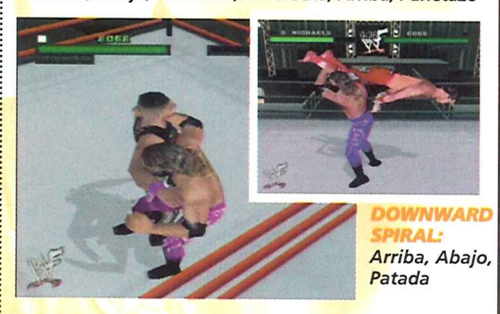
MONEY SHOT: Izquierda, Izquierda, Arriba, Amarre



PORNPLEX: Derecha, Puñetazo

EDGE

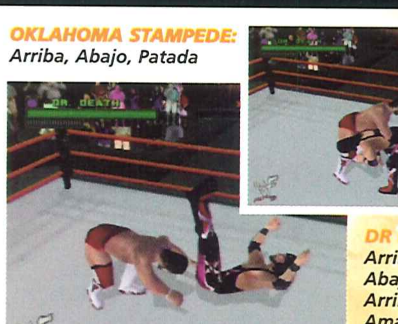
DRAGON SUPLEX: Derecha, Abajo, Puñetazo, o Derecha, Arriba, Puñetazo



DOWNWARD SPIRAL: Arriba, Abajo, Patada

DR DEATH

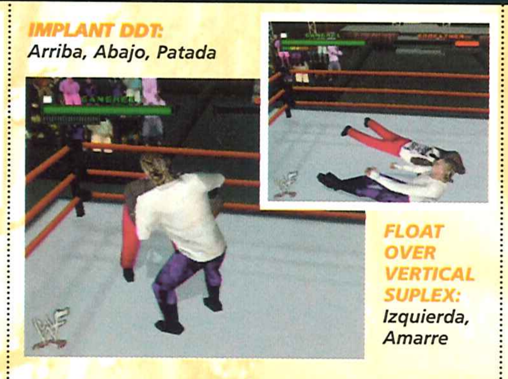
OKLAHOMA STAMPEDE: Arriba, Abajo, Patada



DR BOMB: Arriba, Abajo, Arriba, Amarre

GANGRIEL

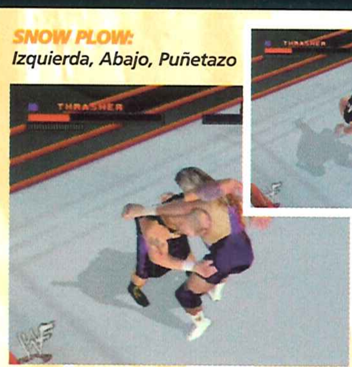
IMPLANT DDT: Arriba, Abajo, Patada



FLOAT OVER VERTICAL SUPLEX: Izquierda, Amarre

AL SNOW

SNOW PLOW: Izquierda, Abajo, Puñetazo



UNDER HOOK HEADBUTTS: Izquierda, Amarre

GODFATHER

PIMP DROP: Izquierda, Derecha, Abajo, Puñetazo







HO! TRAIN: Izquierda, Abajo, Patada

BIG BOSSMAN

BOSSMAN SLAM: Patada

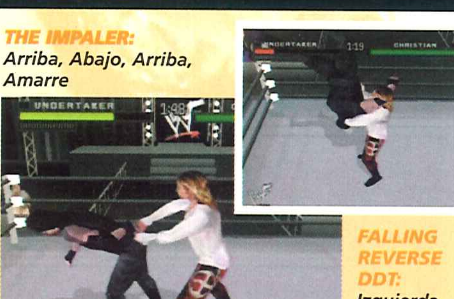




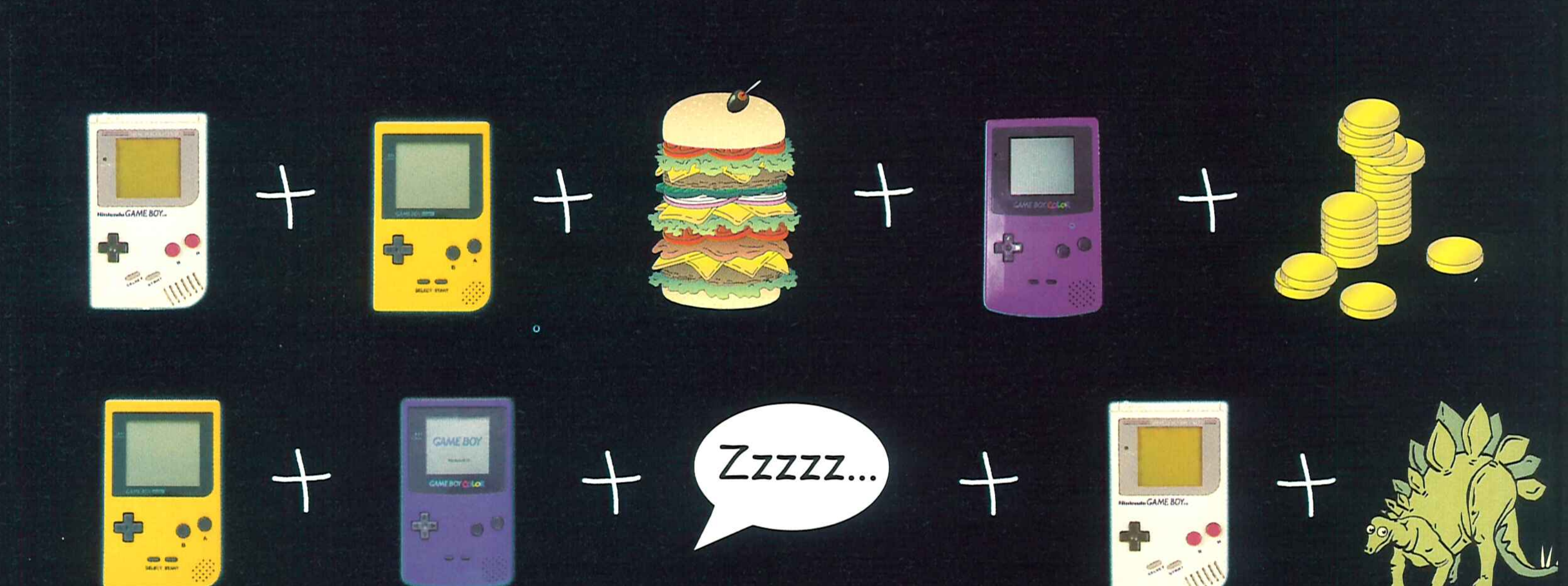
SIDEWALK SLAM: Izquierda, Arriba, Patada

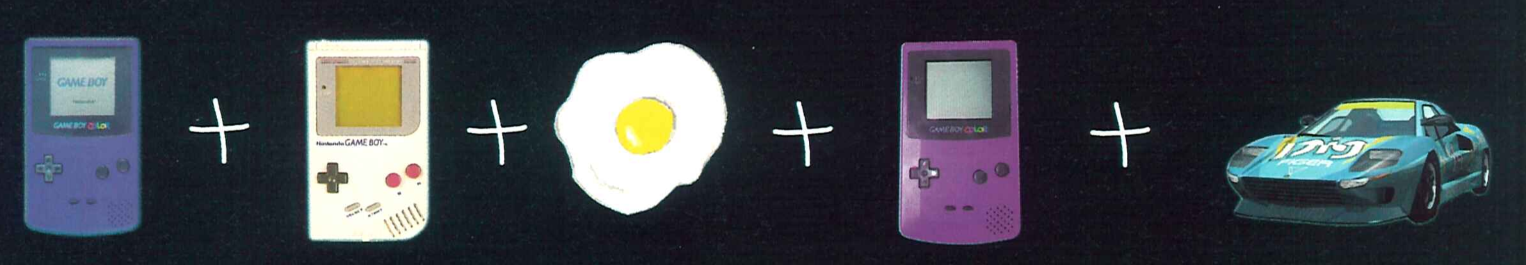
CHRISTIAN

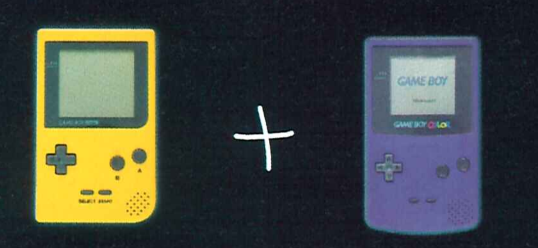
THE IMPALER: Arriba, Abajo, Arriba, Amarre



FALLING REVERSE DDT: Izquierda, Derecha, Patada







TODO LO
QUE PASA
POR TU
CABEZA PASA
POR GAME BOY.



LA ÚNICA DEDICADA EN
EXCLUSIVA A TU CONSOLA DE BOLSILLO



JUEGA CON... 

CONCUR

Y participa en el sorteo de 12 cartuchos de *Jet Force Gemini* y 12 de *Super Smash Bros*

Las viejas leyendas cuentan que hace tiempo existía (y quizá aún exista) un poderoso duende llamado Sandman. Este duende era el encargado de hacer que los hombres y los animales pudiesen soñar. Para ello contaba con una pequeña bolsa mágica que contenía polvo de estrellas y una máscara especial. Al rociar ese polvo sobre las cabezas de los humanos, éstos caían en un estado de shock reconocido como sueño y vivían las más maravillosas y tenebrosas aventuras, siendo ellos los protagonistas pero no sus conductores. La persona encargada de gobernar esos sueños y velar por nosotros era ese duende mágico que dedicaba nuestras horas de reposo a viajar por nuestra mente y saltar de sueño en sueño.

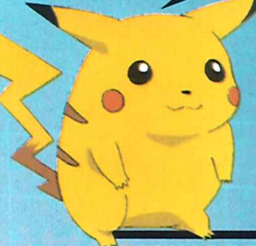
Pues bien, parece ser que esta noche Sandman ha paseado un rato por tu consola y ha esparcido un poquito de ese polvo de sueño por ella, pues los personajes de tus juegos de N64 se han levantado esta mañana comentando los sueños que habían tenido. Todos ellos, además, han vivido experiencias referentes a los juegos de los que son protagonistas. ¿Todos? Bueno, parece ser que hay uno de ellos que, efectivamente, no ha soñado con el juego que protagoniza, sino que un cortocircuito onírico ha provocado que sea traspasado al sueño de otro personaje. ¿Sabrías decirnos cuál de ellos es el personaje con el sueño trastocado?

Si lo adivinas, uno de tus sueños puede volverse realidad.

Envíanos la respuesta junto con tus datos antes del 1 de diciembre a:

CONCURSO EL SUEÑO TRASTOCADO
MAGAZINE 64
MC Ediciones, S.A.
PASEO SAN GERVASIO, 16-20,
08022 BARCELONA

Yo he tenido un sueño increíble. Estaba en un pabellón gigante rodeado de gente que me aclamaba por algo que yo había hecho y de pequeños seres simpáticos que saltaban y luchaban. Entonces, ha venido Ash y nos hemos ido a celebrar el acontecimiento en un karaoke.



GANADORES DE UN CARTUCHO STAR WARS EPISODE 1: RACER

Antonio Espinosa Sánchez (Granada)
Iván Cruces Villalba (Cádiz)
David Feria Arias (Valladolid)
Christian Fernández Oliver (Baleares)
Sergio Fonseca de Manueles (Bilbao)
David Gilabert Heredia (Alicante)
Héctor González Castaño (Asturias)
Aldo Eliú Hernández (Santa Cruz de Tenerife)
Sergio Martín (Toledo)
José Martínez Moises (Pamplona)
Josep LLuis Miravet (Tarragona)
Jesús Ordóñez López (Córdoba)
José Orts Gómez (Almería)
Enrique Pérez Casares (Pontevedra)
Sebastián Pedraza López (Huelva)
Marc Romeu i Queralt (Barcelona)
Raúl San Román García (Madrid)
Consti Sánchez Suárez (Sevilla)
Vanessa Serrano Ruíz (Madrid)
Luis Miguel Silván del Casar (Toledo)

RESPUESTAS CORRECTAS
A- Clegg Holdfast
B- Ando Prime

CUPÓN

EL PERSONAJE CONFUNDIDO ES: LINK

NOMBRE Y APELLIDOS: PEDRO RUIZ ACEVEDO

EDAD: 17

DOMICILIO: C/ LARGA nº 28

POBLACIÓN: BOLLULLOS DE LA MITACIÓN

CÓDIGO POSTAL: 41110

TELÉFONO: 955 765 177

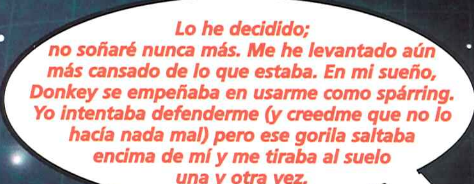
Pista perruna: la persona que se ha equivocado de sueño no trabaja con grifos y cañerías.



JET FORCE GEMINI & SUPER SMASH BROS











LAS BASES DEL CONCURSO

1. PUEDE PARTICIPAR CUALQUIER LECTOR QUE NO TENGA VINCULACIÓN ALGUNA, DIRECTA O INDIRECTA, CON CUALQUIER TRABAJADOR O COLABORADOR DE ESTA EDITORIAL.

2. NO EXISTEN PREMIOS EN METÁLICO ALTERNATIVOS.

3. LAS RESPUESTAS DEBEN RECIBIRSE EN LAS OFICINAS DE MC EDICIONES S.A. EN EL PLAZO INDICADO. NO SE ACEPTARÁN RECLAMACIONES POR PÉRDIDAS DE CORREOS. SÓLO SE ACEPTARÁ UN CUPÓN POR LECTOR.

4. EL NOMBRE DE LOS GANADORES SERÁ PUBLICADO EN PRÓXIMAS EDICIONES DE LA REVISTA.

5. LA DECISIÓN DE LOS JUECES SERÁ INAPELABLE.

6. LA PARTICIPACIÓN EN ESTOS CONCURSOS IMPLICA LA ACEPTACIÓN DE LAS NORMAS ANTERIORES.

Historia del arte

¿Ya has pensado qué vas a dejarle a tu progenie en herencia? ¿Un castillo en el Loira? ¿Un Cézanne? ¿Un palco vitalicio en La Scala de Milán? Anda, préndele fuego a toda esa basura e invierte en el valor más seguro: la colección Magazine 64. Apresúrate: el Guggenheim nos está haciendo ofertas muy suculentas.



4 Análisis de *Yoshi's Story, Snowboard Kids, NBA Pro '98, Aerofighters Assault, Tetrisphere* y *NHL Breakaway.*
5 Análisis de *Mystical Ninja.* Trucos para *Duke Nukem 64, Fighters Destiny* y *Diddy Kong Racing.* Reportaje sobre los desarrolladores japoneses.
6 Análisis de *Quake 64, Wetrix* y *WCW VS NWO.* Guías para *Mystical Ninja, ISS64, FIFA: RM 98* y *Wave Race 64.*
7 Análisis de *Forsaken, NBA Courtside, World Cup '98, GT 64, Bust-a-Move 2* y *Dual Heroes.* Trucos para *GoldenEye, Snowboard Kids* y *Mystical Ninja.*
8 Análisis de *Olympic Hockey '98.* Trucos para *World Cup '98, Forsaken, Quake 64.* Reportaje: *¿Cómo se fabrica un gran juego?*
9 Análisis de *Banjo-Kazooie, All Star Baseball* y *Robotron X.* Trucos para *Yoshi's Story, Quake 64* y *WCW VS NOW.*
10 Análisis de *F-1 World Grand Prix, ISS '98, Mission: Impossible* y *WWF Warzone.* Guía completa de *Banjo-Kazooie.*
11 Análisis de *Extreme G 2, 1080° Snowboarding, Buck Bumble, Bio Freaks, Mortal Kombat 4, Bomberman Hero* y *Chopper Attack.*
12 Análisis de *V-Rally 64, Turok 2, F-Zero X, Legend of Zelda: Ocarina of Time.* Consejos para *ISS '98.*
13 Análisis de *Body Harvest, Legend of Zelda: Ocarina of Time, Top Gear Overdrive, Knife Edge, Starshot, SCARS, Silicon Valley* y *AirBoarder 64.*
14 Análisis de *Rogue Squadron, Holy Magic Century, Rakuga Kids, NBA Jam '99, NBA Live 99, Bust-A-Move 3* y *Glover.*
15 Análisis de *South Park. Trucos y guías para Zelda 64, Turok 2, Banjo-Kazooie, F-Zero X,* etc.
16 Análisis de *FIFA' 99, Wipeout 64, Micro Machines 64 Turbo, Chameleon Twist 2, Milo's Astro Lanes.*
17 Análisis de *Castelvania 64, Rush 2 Extreme Racing USA, Monaco GP, Beetle Adventure Racing, WCW Nitro, Goemon 2, Mario Party*
18 Análisis de *Duke Nukem:Zero Hour, Vigilante 8, Gex: Enter the Geko, Runner, Penny Racers, Flying Dragon.*
19 Análisis de *Twisted Edge, Trucos para Duke Nukem:Zero Hour, Monaco Grand Prix, Castlevania, Rogue Squadron, etc.*
20 Análisis de *Star Racer Episode I: Racer. Trucos y guías de Duke Nukem: Zero Hour, GoldenEye 007, The Legend of Zelda. Monaco Grand Prix, Castlevania, Rogue Squadron*
21 Análisis de *F1-WGP 2, Quake II, Rampage Universal 2.*
22 Análisis de *Shadowman, WWF Atttitude, Mario Golf, Re-Volt, The New Tetris.*

Consigue los números anteriores de Magazine 64
a 375 ptas. cada uno (+ 350 ptas. de gastos de envío)
Rellena este cupón y envíalo a Magazine 64, Suscripciones
MC Ediciones, S.A. Paseo San Gervasio, 16-20. 08022 Barcelona

Nombre y apellidos: ....

Calle: ....

Población.................................... Código postal: ....

Provincia: ....

Teléfono: ....

DESEO RECIBIR AL PRECIO DE PORTADA
LOS EJEMPLARES SEÑALADOS CON UNA X

1 ❑ 2 ❑ 3 ❑ 4 ❑ 5 ❑ 6 ❑ 7 ❑ 8 ❑ 9 ❑ 10 ❑ 11 ❑ 12 ❑
13 ❑ 14 ❑ 15 ❑ 16 ❑ 17 ❑ 18 ❑ 19 ❑ 20 ❑ 21 ❑ 22 ❑

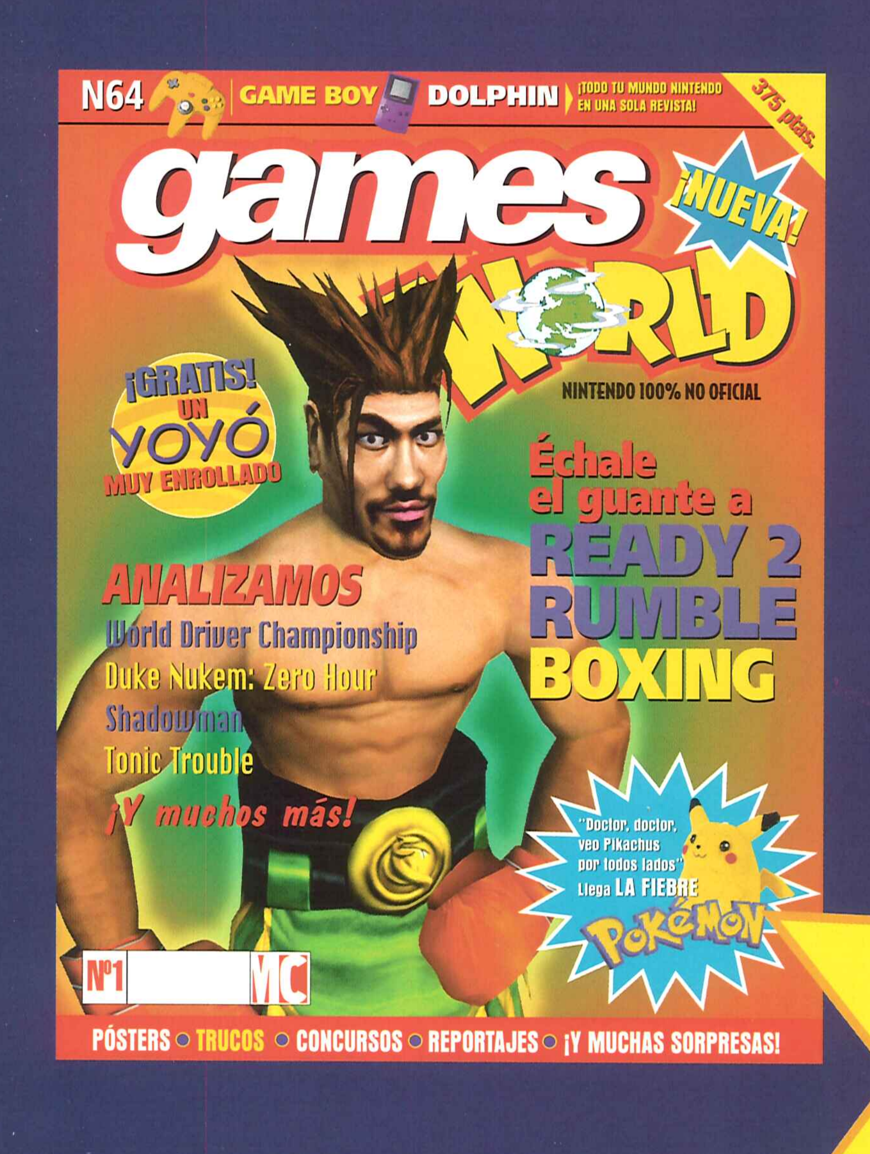
Forma de pago
❑ Contra Reembolso
❑ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.
❑ Tarjeta de crédito

VISA (16 dígitos) (caducidad)
Nº ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑ / ❑❑❑❑

American Express (15 dígitos)
Nº ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑ / ❑❑❑❑

Nombre del titular: ....
Firma:

100%
NO OFICIAL



GAMES WORLD
LA NUEVA
REVISTA SOBRE
EL MUNDO
NINTENDO
CON LO QUE
HAY QUE TENER

¡YA A LA VENTA EL Nº 1!

Esa interminable lista de nombres al final de un juego puede revelar mucho más de lo que te creías...

Hervidero de

La mayoría de la gente reacciona de la misma manera cuando pasan los títulos de crédito su programa de televisión favorito: cambian de canal. Lo mismo ocurre con los juegos: la secuencia final capta poderosamente la atención, pero nadie repara en el rosario de palabras que desfilan junto a ella. Sería como leer un listín de teléfonos por placer.

Pero es una pena que esos créditos finales se ignoren, porque con frecuencia son un filón de preciados secretos. Al identificar quiénes integran equipos como Rare y Nintendo en realidad, se revelan un montón de hechos interesantes. Si quieres saber a quién convoca en su despacho Miyamoto para transmitirle su visión de la vida, o descubrir el ignominioso pasado de los mejores desarrolladores de hoy en día, los créditos son una valiosísima fuente de información.

Por supuesto, puedes pasarte meses acabándote otra vez viejos juegos para acceder a los créditos, pero mejor será que *M64* haga el trabajo duro por ti. He aquí nuestra lista con esas grandes listas.

PROGRAMACIÓN

Justo en lo más alto de los créditos encontrarás a la gente que crearon las entrañas del juego. Ellos saben cómo sacar el máximo provecho de la N64, por eso aparecen como responsables de una gran variedad de títulos –Shigeru Miyamoto reunió los talentos de Toshio Iwawaski, programador de *Mario 64*, y de Takamitsu Kuzuhara, codificador de *Lylay Wars*, para su obra magna, *Zelda 64*.

Aunque las secuelas de juegos suponen a menudo mejoras enormes respecto a sus precedentes, los equipos de programadores son normalmente los mismos que se ocuparon de la entrega original. El sangriento festival cazadinosaurios de *Turok 2* y el menos excelso *Turok: Dinosaur Hunter* son ambos producto de Bob Cohen y su alegre pandilla, mientras que *Extreme G* y *XG2* fueron diseñados por Ashley Bennett.

Sorprendentemente, incluso el dudoso *Quake* compartió programador, Aaron Seeler, con el muy meritorio *Quake II*.



△ *Di hola —y sal corriendo— a este engendro surgido de la fértil imaginación de Bob Cohen.*

DISEÑO DE NIVELES





Escudriña entre los créditos y te encontrarás los diseñadores de niveles, cuya labor consiste en dar forma a los mapas del juego, circuitos y mazmorras. Cuanto mayor es el juego, más diseñadores de niveles te vas a encontrar: *Star Wars Episode 1: Racer* y *V-Rally '99* contaron con nueve diseñadores de pistas, mientras que *Wipeout 64* dispuso de uno por pista. *Glover*, por su parte, precisó de ocho editores de niveles para hacer realidad sus complicados ocho mundos en 3D.

Shigeru Miyamoto confía en unos pocos individuos para diseñar los increíbles mundos de la gran N. Makato Miyanage diseñó los niveles de *Mario 64*, *Mario Kart* y *Zelda*, lo que significa que Tick-Tock Clock, Koopa Troopa Beach y el Castillo de Ganon son todos producto de la misma enfebrecida mente. Por otro lado, los diseños de nivel de Yoichi Yamada para *Mario 64* impresionaron hasta tal punto a Shigeru que se le encomendó el diseño de la totalidad del motor de *Zelda*, y Naoki Mori –diseñador de niveles de *Mario 64* y *Mario Kart*- se responsabilizó de las épicas secuencias de vídeo de *Zelda*.

MODELADORES 3D

A medida que avanzan los créditos, aparecen los desarrolladores que modelaron bloques de plastelina virtual en mundos 3D, y los personajes que pululan por ellos. Esta es una de las escasas áreas donde se da crédito a individuos que no trabajan para la compañía que produce el juego (en parte gracias al hábito de Nintendo de sacar a viejos personajes de sus sepulturas y usarlos en sus nuevos juegos).

Por lo tanto, David Wise, que diseñó el modelo 3-D para el nuevo *Donkey Kong*, ha conseguido un rincón en los créditos finales de *Mario Kart 64* y *Mario Party*, gracias a la aparición del simio en ambos. Donkey Kong también luce palmito en *Smash Bros*, donde también hay mención a Miyamoto (diseñador de *Metroid*) y Game Freak (inventor de Pikachu, el Pockémon favorito de todos).



◁ *El monito favorito de las masas... ¿Te das cuenta de que ya tiene casi 20 años?*



talentos

Level Design
3D Modellers
Character Design
Texture Artists
Music and Credits
Voice Artists
Product Testing

La aristocracia videojueguil



Shigeru Miyamoto
El productor y director de una plétora de juegos Nintendo, incluyendo *Wave Race*, *Lylat Wars*, *Mario 64* y *Zelda*. Bajo ese cómico corte de pelo está el cerebro que sabe *exactamente* cómo hacer un juego súper ventas a nivel mundial. Como ya hemos dicho, tiene enormes y competentes equipos trabajando con él, pero sin su visión estarían azorados como peces en la orilla.

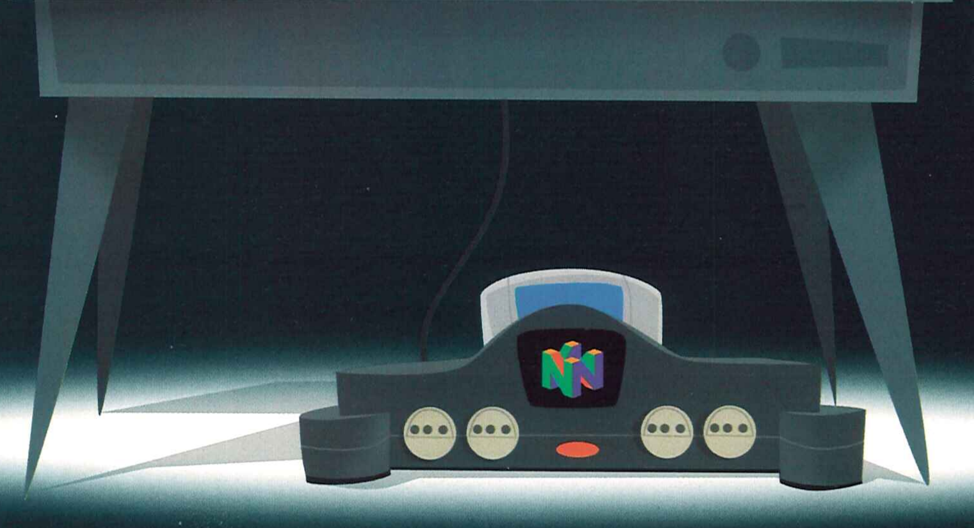


Chris & Tim Stamper
Este par normalmente reciben un simple gracias de los equipos de programación de Rare, ocultando el increíble papel que desempeñan. Efectivamente, ellos son los Miyamotos de Rare, compartiendo una visión de lo que es un gran juego que se remonta a los días en que diseñaban asombrosos juegos para Spectrum. Hay que rendirles pleitesía eterna por obras como *GoldenEye*, *Banjo-Kazooie* y *Diddy Kong Racing*.



David Dienstbier
El Director Creativo de Iguana es responsable de salvar a Acclaim del desguace con súper éxitos como Turok, Turok 2 y South Park. Tiene un dominio del hardware sólo comparable a la de los grandes Nintendo y Rare, y ha contribuido a saciar el hambre de sangre y vísceras de la N64.

Minoru Arakawa
Un habitual de Nintendo desde que entró en el negocio de los juegos. Este misterioso caballero aconseja a los mejores desarrolladores de Nintendo, incluyendo Rare, Acclaim y Factor 5. Sobre todo colabora con Rare, que siempre le dan las gracias en los títulos de crédito finales de sus juegos. Es su consejo y asistencia lo que ayuda a que la magia de Rare sea tan chispeante.



GO! GO!

ANIMADORES 3D

Justo debajo de los modeladores 3D aparecen ellos, los animadores, que se encargan de dar vida a estáticos modelos en 3D. Gracias a ellos, corren, saltan, ruedan o se deslizan. Es interesante ver en los títulos de Zelda que los movimientos de Link se basaron en Yoshinari Tsujimoto, del Japan Action Club, una escuela japonesa de artes marciales de la que han surgido dobles para innumerables películas y notables estrellas cinematográficas.



△ *Takumi Kawagoe es el encargado de esta romántica escena.*

△ *JAC (Japan Action Club) fueron los responsables de que Link se moviera tan convincentemente.*

Además de usar los talentos de la JAC, Miyamoto escogió a Yoshiaki Koizumi y Yoshiki Haruhana para la animación de los personajes de Zelda. Previamente ya habían insuflado vida a las estrellas de Mario 64 y Lylat Wars.

Tanto en Zelda como en Mario había «programadores de cámara», lo que puede explicar por qué son los únicos juegos de la Nintendo 64 en los que la cámara no parece que tenga el baile de San Vito. Miyamoto debe de estar especialmente orgulloso de la casi perfección que alcanza la cámara en Mario 64. El responsable fue Takumi Kawagoe, que también lo fue de los movimientos de Lakitu y que acabó creando los increíbles travellings y zooms de las escenas de vídeo de Zelda.

DISEÑO DE PERSONAJES



△ *Esta chica de XG2 era un incordio.*

Antes de que los modelos en 3D puedan ser construidos o animados, alguien ha de ponerse manos a la obra y hacer un boceto o dibujo... Más que nada para que haya algo sobre lo que trabajar. John Taylor es el responsable del diseño de las motos de Extreme G, pero para la época de XG2 las cosas habían cambiado y fueron diseñadas por los ganadores de una competición, Daniel Hoppe y Bill Porter. Y, hablando del diseño de XG2, hay que culpar a Matt Cooling por la molesta señorita que hay en la introducción del juego. No es de extrañar que no sepamos nada de él desde entonces...

Si hemos leído bien, Kevin Bayliss es el culpable de los enormes y desagradables ojos de Diddy Kong Racing. ¡Quién hubiera aventurado su amor por los pimientos viendo sus personajes de Killer Insinct Gold! En la misma época, en Nintendo, Satoru Takizowa se labraba un futuro: empezó animando a nuestro fontanero favorito en Mario 64, luego diseñó los gráficos de Lylat Wars y acabó dando forma a Link en Zelda 64.

ARTISTAS DE TEXTURA

Un rápido vistazo a los créditos de la mayoría de los juegos muestra que el término «artistas de textura» se está quedando desfasado. La labor de crear una «piel» para envolver los edificios, cuerpos y caras sin colores es ahora responsabilidad de los «artistas». De todos modos, Glover parece desafiarnos con éxito: nueve personas pasaron sus días pintando las texturas que forman su coloreado mundo.

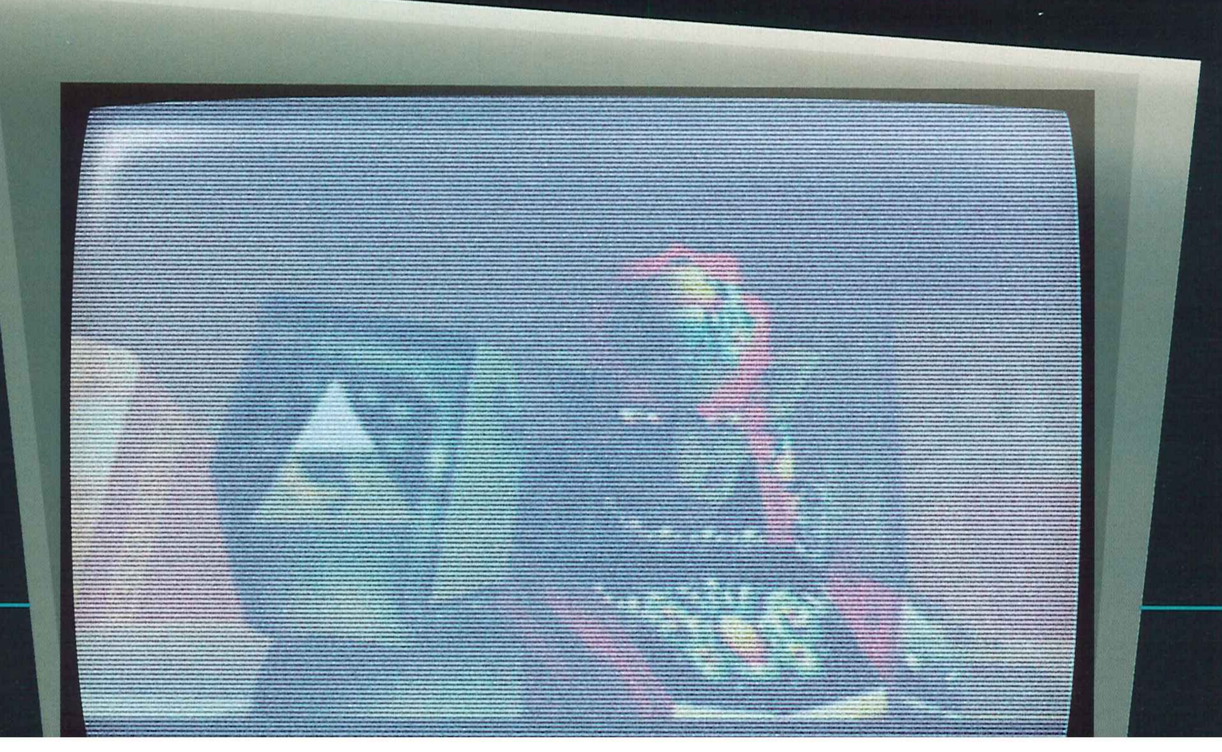
Es interesante saber que el encargado de la cara de Mario en Super Mario 64 fue Giles Goddard, el único programador no japonés de Nintendo y uno de los principales cerebros al servicio de 1080° Snowboarding. Y siguiendo con el tema... ¿no te ha dado nunca la sensación de que el túnel en Port Blue, en Wave Race se parece mucho al sótano de Super Mario 64? Sería la influencia del señor Goddard.



△ *Los niveles de Glover emplearon a más gente que la necesaria para hacer Magazine 64.*



△ *Mira bien este muro y compáralo a la textura del sótano de Mario 64...*



MÚSICA Y CRÉDITOS

Zelda 64 fue uno de los primeros juegos que presentó a sus músicos casi al principio de los títulos de crédito y sabían por qué lo hacían. Prueba a quitar el volumen cuando juegues con Zelda o Quake II y verás cuánto menos te diviertes. Koji Kondo es probablemente el músico más conocido. Encontrarás su nombre en los créditos de Mario 64, Zelda, Starfox 64 y casi todas las versiones antiguas de Mario.

De hecho, la mayor parte de los equipos de desarrollo cuenta con músicos o expertos en sonido fijos. Les ahorra la tarea de explicar una y otra vez qué tipo de música o sonido se necesita para tal o cual escena. Darren Mitchell, de Acclaim, aparece en los créditos de Turok, Turok 2 y South Park. Por su parte, Hideaki Shimitzu ha creado la mayoría de los efectos de sonido de los grandes éxitos de Nintendo.



Viendo los títulos de crédito, es cada vez más evidente que los músicos profesionales son cada vez más populares. En los créditos de V-Rally aparece «Rhapsody», en Vigilante 8, «StrayLight» y en Wipeout encontramos montones de bandas conocidas, como los Propellerheads o Fluke. Sin embargo, no todo es fama y fortuna. Robin Beanland fue el responsable de la música y los efectos de Killer Instinct Gold, pero la llegada de GoldenEye la convirtió en música para ascensores.



Robin Beanland. Músico en un momento, programador de música para ascensores en otro.

ARTISTAS DE VOCES



Antes era una secuestrada y ahora juega al golf... La misma voz, ¡vaya vida!

Sentado enfrente de un micrófono, leyendo frases del guión y diciendo cosas como «Soy yo, Mario» (en inglés, claro)... Así es como tienes que imaginarte a un «artista de voz». De hecho la de Mario en particular es de Charles Martinet. Nunca oirás a Mario con una voz distinta. Del mismo modo, Leslie Swan siempre es Peach, aunque aparecía como «escritora del texto de pantalla» en el Mario original. Parece que estaba en el lugar apropiado en el momento apropiado.

David Dienstbier no pudo callar la boca desde su puesto como principal programador de Turok 2, ya que también puso voz a Oblivion. En Rare, todo es muy casero. De este modo, S. y K. Stamper fueron los que cantaban en Didddy Kong Racing. Apostamos a que eran los niños de los jefes, Chris y Tim Stamper. En Wipeout 64, un viejo Commodore Amiga 1200 con la habilidad de hablar, hizo las voces robóticas.



¿Recuerdas a los niños que cantaban en Diddy Kong Racing? Estos fueron los responsables.

TESTEADORES DE PRODUCTO

Éste es el nombre de los chicos que se sientan a probar juegos y se aseguran de que funcionan. De nuevo, muchas veces queda en familia y los desarrolladores se llevan el trabajo a casa a ver qué tal responden allí. Stephen Stamper, un conocido de los hermanos Stamper, probó GoldenEye...

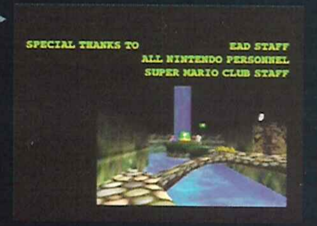
He aquí el lugar en el que verás aparecer una y otra vez «Super Mario Club». Ése es el nombre del increíble equipo de testeadores del que dispone Nintendo. Con todo, cantidad no es igual a calidad, como es habitual. En Gex 3D, ejem, había diecisiete testeadores... ¿Tenían algún problema?

Estáte también alerta a los «asistentes técnicos». Estos son los tipos que saben todo lo que se puede saber y más de la Nintendo 64, y sacan las castañas del fuego al resto del equipo. SGI asumió este papel en juegos de la primera época como Mario 64 y luego pasó el testigo a Takao Sawana, que subsanó los problemas de Mario Kart 64. Te gustará saber que la brillantez técnica de Lylat Wars no fue una casualidad, sino el fruto del trabajo de doce asistentes técnicos.



La maravillosa acción de GoldenEye fue testeada por los más cercanos y queridos al equipo de Rare.

El Super Mario Club testea todos los juegos Nintendo... ¡Vaya suerte!



¿Le puedes dar crédito?

He aquí los créditos menos serios de cuantos hemos encontrado.

Legend of Zelda 64

Encargado de la agenda: Yoshitaka Nishikawa

Tres años tarde llegó a las tiendas... Desde luego que no hizo un gran trabajo Yoshitaka Nishikawa.

Glover

Una línea de códigos: Richard Albon, Tashir Rashid

No estamos muy seguros de qué parte del juego no hubiese existido sin los señores Albon y Rashid, pero desde luego no debió ocuparles mucho tiempo.

South Park

Agradecimiento especial a: Erica Dery, Mongo el hongo

Según los desarrolladores, un grupo de bacterias verdes ayudó con South Park. Debe de haber sido un champiñón. Ja, ja.

Gex 3D

Testeadores: Casey «¿dónde está?» Craig, Tony «el Tigre» Townsend

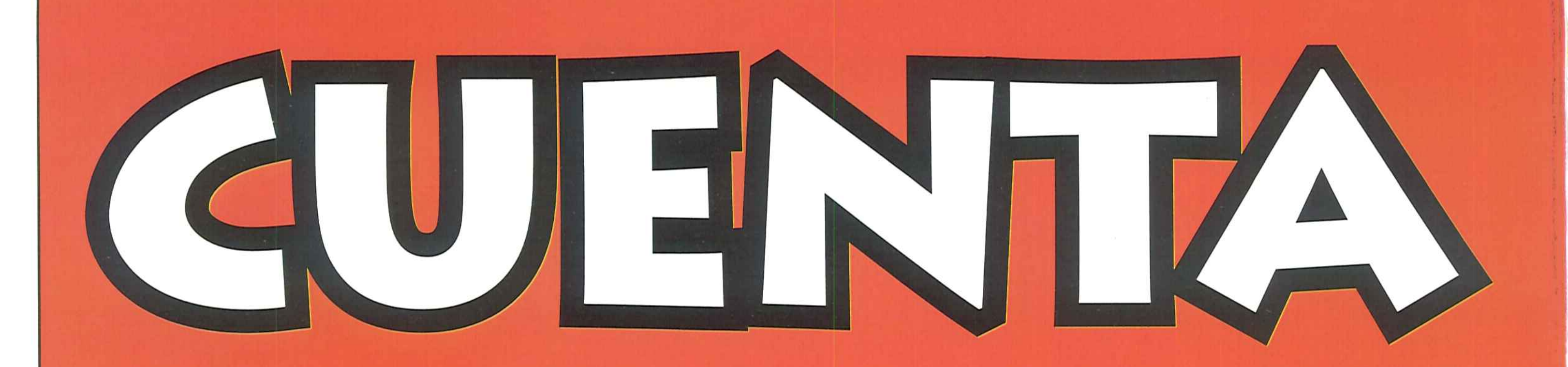
Los créditos de Enter The Gecko son tan divertidos como el juego en sí. Es decir, ni un pelo.

Diddy Kong Racing

Agradecimiento especial a: Armond Williams Jnr, Erich Waas, Rich Richardson

Nos dio un ataque de risa cuando vimos estos nombres. Lo sentimos si es una tontería, pero nos parecen muy graciosos. Sobre todo el de Erich Waas...





Expresa en nuestra sección de cartas tus opiniones más feroces sobre la revista y el mundo de Nintendo 64.

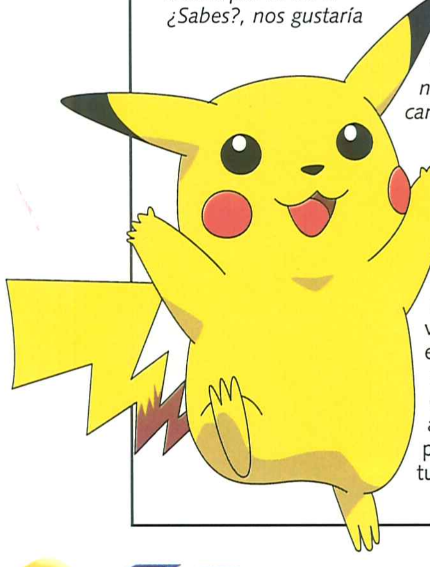
¿Loco yo?

Loco, me dicen que estoy loco. Mis amigos me llaman loco, mi hermano me llama loco, mi familia me llama loco... "¿Por qué?", preguntaréis; pues simplemente porque me encantan los videojuegos, porque no hay un día en el que no juegue a mi Nintendo 64, ¡ah!, y porque quiero gastarme en los próximos seis meses 50.000 pesetas en videojuegos. ¡No puede ser! Quizá tengan razón. A ver, tranquilicémonos, busquemos la definición de loco en un diccionario y salgamos de dudas: "Dícese de la persona que no tiene normales sus facultades mentales o que sufre un fuerte estado emocional." ¡Ahhhh! Es cierto, no creo que una persona con unas facultades mentales correctas se gaste tanto dinero de golpe en algo que no es imprescindible; y además, sufro un fuerte estado emocional, ya que me emociono con los videojuegos, por ejemplo al ver lo que hizo Ganondorf con Hyrule mientras yo dormía siete largos años. ¿Cómo es posible que sienta rabia hacia un conjunto de polígonos texturizados?
Lo peor es que ¡me gusta estar loco! Los videojuegos te relajan, te desahogan y te quitan las ganas de matar a tu profesora de catalán (saludos, Carmen).
Estoy loco, sí, muy loco, pero... ¿qué problema hay?

Raúl Sánchez, Barcelona

¡Ninguno!, ¡qué problema va a haber! Además, no estás solo: somos muchos los que compartimos tu locura por la N64.
¿Sabes?, nos gustaría darte un fraternal y solidario abrazo, pero nos lo impide la camisa de fuerza...





¡Qué, tal magazineros!

Escribo para dar a conocer una idea que se me ocurrió mientras vapuleaba vilmente a mis amigos en *Lylat Wars*: se trata de un lector de CD que pudieras conectar a la N64 y te permitiese disfrutar de tu música favorita como fondo sonoro mientras juegas tu cartucho favorito (o uno cuya banda sonora sea peor que Enrique Iglesias con amigdalitis). Ya sé que los equipos de alta fidelidad están para algo, pero imaginaos jugar a *NBA Courtside* con la música de *Space Jam* de fondo. Si Nintendo sacase al mercado un cacharrito de estos, ¿creéis que tendría futuro? Y ahora, para rematar la faena, ahí van unas preguntitas:

1. ¿Qué diferencia hay entre un juego normal y uno de Player's Choice aparte del precio?
2. ¿Es verdad que hay juegos que aumentan su número de niveles cuando incorporas el Expansion Pak?

Elena Lozano, Hyrule

Sí, tu idea es de lo más estimulante. Así podríamos ponerle a Cruis 'n World la música que se merece: "el cochecito leré, me dijo anoche leré..." Somos crueles, ¿eh?

1. Los juegos de la línea Player's Choice son títulos más o menos antiguos que Nintendo relanza al precio especial de 5.990 pesetas.
2. No. Es cierto que los 4MB extra de memoria que proporciona el Expansion Pak permiten a los desarrolladores crear mundos más grandes, pistas más largas, etc. pero no sabemos de ningún juego disponible que tenga niveles extra si tu consola lleva el Expansion Pak.

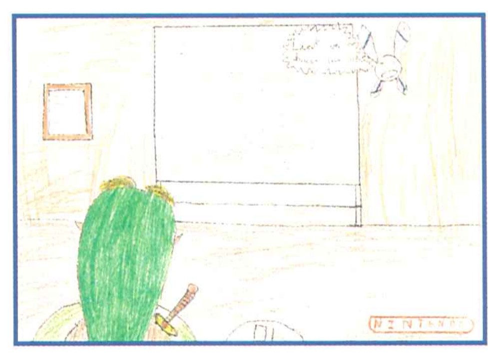
Incomprendido

¡Hola, magazineros! Soy un lector vuestro. Y aunque tenga la PSX y la N64, la N64 es la mejor. Escribo para contar mis dudas, ya que vosotros sois un buen apoyo. Veréis, mis amigos se creen mejores porque yo tengo la N64 y ellos la PSX. Yo les intento convencer, pero ellos no me hacen caso; y eso que les he enseñado mis 4 maravillosos títulos (*Zelda*, *F1 WGP*, *ISS64* y *Mario 64*). Bueno, aquí van mis preguntas:

1. ¿Qué puedo decir a mis amigos para que lo entiendan?
2. ¿Se seguirán haciendo juegos para la N64 cuando salga la futura consola de Nintendo?
3. ¿Cuándo saldrán los siguientes juegos: *Zelda 2*, *Winback*, *Turok 3* y *Resident Evil 3*?

Juan José Salido, Madrid

Empecemos por el final: de Turok 3 no tenemos fecha, a menos que te intereses por Turok: Rage Wars, que saldrá en noviembre, lo mismo que Resident Evil 2. De Res Evil 3 para N64 no tenemos noticia, aunque la versión 2 en 64 bits le da cuatro vueltas a la de PSX. En cuanto a Winback, sabemos que sale este mes en Estados Unidos y Japón. Puede que llegue a nuestros lares en Navidad, pero no es nada seguro. En todo caso, asomará el hocico antes que Zelda Gaiden, que se hará esperar hasta marzo del año que viene, como mínimo.
Por lo que respecta al futuro de N64, si el 64DD llega a España, no habrá de qué preocuparse. Este accesorio ampliará tanto las posibilidades de la N64 que tu consola tiene cuerda para rato, sobre todo teniendo en cuenta que la Dolphin tardará más de un año en salir. Y a tus amigos no hay que decirles nada; sólo espera a que vean los lanzamientos de estas Navidades; si estos juegos no son suficiente argumento para convencerlos, sí que lo serán para recomendar su ingreso en una casa de reposo...



△ *Jorge Campos Mendoza (Madrid) expresa mediante su dibujo las penas que lo agobian.*

Decidme cosas

Hola, amigos de Magazine 64; os escribo para que respondáis a mis preguntas y deciros que tengo una N64 con 11 juegos, 2 mandos, 2 tarjetas de memoria y un rumble pak; ¿a que tengo cosas?

1. ¿Cuál creéis que es mejor, Starcraft o C & C?
2. Decidme cosas sobre Conker 64, por lo menos una fecha de lanzamiento.
3. Teniendo V-Rally 64 y Top Gear Rally, ¿hago bien comprándome el World Driver Championship?
4. ¿Habrá un Wario 64?

Decidme cosas sobre Hybrid Heaven y Resident Evil 64; me los pienso comprar.

Antonio Pérez Díaz, León

CUENTA

1. Aunque C&C es razonablemente bueno, lo poquito que hemos podido ver de Starcraft hace que depositemos en él muchas esperanzas. De todas formas, este último no estará disponible hasta el primer trimestre del 2000, así que si te carcome la impaciencia, hazte con C&C. De todas formas, tenemos que advertirte que jugar con el mando es bastante más difícil e incómodo que hacerlo con el ratón.
2. La fecha de salida de Conker 64 es una incógnita. Pero tenemos una certeza: no va a salir estas Navidades.
3. Si te gustan los juegos de carreras, no te quedes sin World Driver Championship.
4. ¿Wario 64? No, por ahora.
5. Suponemos que ya habrás devorado la review de Hybrid en este mismo número. Esperamos tener más información sobre Resident el mes que viene.

Contradicción

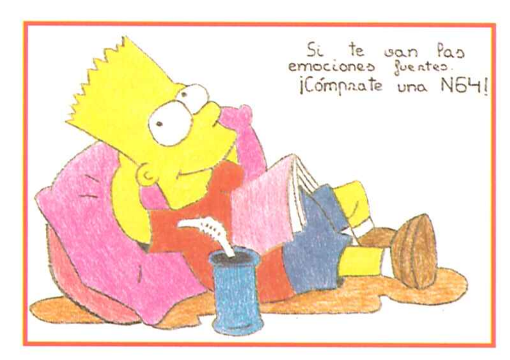
Hola, me llamo Jaime y me gustaría que me aclararais una duda. En el número 20, en la ficha de Perfect Dark, decíais que el juego era compatible con el Expansion Pak y que no necesitaba Controller Pak. Sin embargo, en el 21 decíais todo lo contrario. ¿Cuál de las dos fichas es la correcta?

Jaime

Pues no lo sabemos, porque Rare aún no ha dado su última palabra al respecto (y a esto se debe la equivocación). Por el momento, el Expansion Pak está por confirmar, pero, según parece, sí que hará falta Controller Pak. Aunque el próximo mes puede ser lo contrario... Mientras se ponen de acuerdo, disculpad las contradicciones.

¿Para cuándo una pistola?

Hola, amigos de Magazine 64; os escribo porque hay una cosa que me preocupa mucho. PlayStation tiene pistola; Dreamcast también tendrá pistola.



△ *Amaya Pérez Salbidecoitia, de Bilbao, se luce con esta belleza.*

Lo que me preocupa es que con los juegos que tiene Nintendo 64, como GoldenEye, Quake y Quake II, y con los que van a salir, como Perfect Dark y Winback, la N64 no tenga pistola. Por favor, decidme, ¿saldrá pistola para N64?

Óscar Barbera, Tarragona

En Nintendo se habla del 64DD, de la Game Boy Advance, de la compatibilidad entre la N64 y la GB y de la consola de nueva generación (la Dolphin), pero nadie menciona pistolas por ningún lado. Hace un par de años corrían algunos rumores, pero no se han concretado en realidades. Snif.

Truquillos 2

Hola, soy VTR el difunto. Esta es la segunda entrega de mis "truquillos" *GoldenEye*. ¿Quién es el chulo que se atreve a decir que hay un juego con más detalles que *GoldenEye*? ¿Alguien ha visto un enchufe? Yo he dibujado a Bart Simpson con una ametralladora en la pared.

Matanza en Texas III. En Facility, al final de la sala de las bombonas gigantes (donde te encuentras con Alec), hay otra habitación de 2 pisos subiendo unas escaleras. Súbelas, pero en el descansillo coloca las minas. Entra en la habitación y sube al segundo piso; asómate a la verja y espera a que haya unos 50 soldados en el descansillo; se ra-lent-iz-a-rá (5 frames por segundo), lo-ss-e, pero ahora explota las minas. Si hubiese sangre en el juego, *RE* se convertiría en los *Tele Tubbies*.

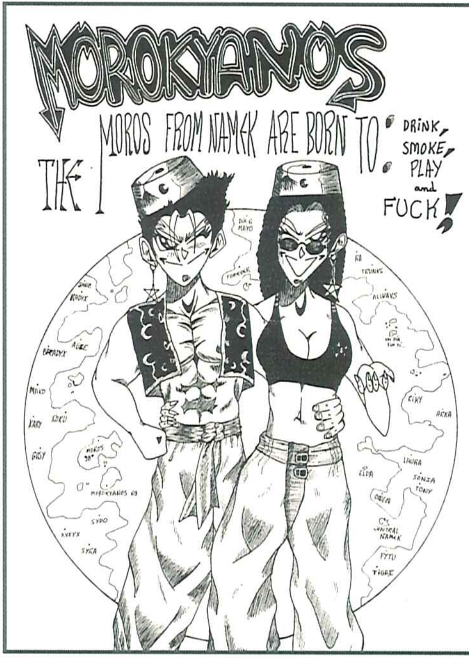
Terminator III. En la misma pantalla, cárgate a Alec y coloca las minas en el suelo junto a las escaleras de acceso. Cuando baje Ourumov, empezará a dispararte pero no podrás matarle. Haz explotar las minas y aléjate; le verás salir mientras los soldados se carbonizan a su alrededor.
P.D. Otro reto: haz un 95 % de "head shot" en Dam.

VTR, Barcelona

Maravilloso. Esperamos que no te olvides de nosotros cuando el mundo descubra tus dones.

Pasión rolera

Hola, *Magazine 64*:
Me llamo Rafa y soy un apasionado del RPG; tengo *Mystical Ninja Starring Goemon, The Leyend of Zelda: Ocarina of Time* y *Holy Magic Century*. Me compré esta consola porque pensé que, al ser japonesa, tendría más juegos de este tipo; por ahora sólo disponemos de estos tres títulos (si no contamos el *Goemon 2*) y creo que una consola con la potencia de la N64 debería tener más variedad en este campo. Los RPG son mucho mejores que los juegos de tiros, tanto por su durabilidad como por su jugabilidad. Lo único malo que tienen es que casi todos aparecen sin traducir.



△ *"Radyx" Amorós Almendros, de Alicante, nos deleita con otra de sus creaciones.*

CUENTA

64 CUENTA CUENTA

Espero impaciente la salida de *Ogre Battle 3*, que es muy parecido (por lo que he podido ver en vuestra revista, que ha sido muy poco) al *Shining Force II*, de la Megadrive.

1. ¿Para cuándo saldrá en España?
2. ¿Saldrá traducido?
3. ¿Costará muy caro?
4. Me gustaría que me dijerais cuándo saldrán *Shadowgate 64* y *Harvest Moon 64*, si haréis un reportaje, y cuánto costarán.
5. ¿Hay novedades de algún otro RPG para N64?

Rafael Serrano González

Los RPG son, verdaderamente, un género muy peculiar, fascinante para algunos, soporífero para otros. Aquí en la redacción nos gustan a (casi) todos, y estamos, como tú, a la espera de los próximos lanzamientos.

1, 2, 3. Pues la verdad es que no tenemos ni idea de cuándo saldrá Ogre Battle 3 en España. Tampoco sabemos si, de editarse en España, tendrá textos en castellano. En EE. UU y Japón ya está a la venta, y de hecho nosotros ya hemos probado una versión de importación. Como los textos estaban en japonés, no nos hemos enterado de la misa la mitad, pero te podemos adelantar que el movimiento de las unidades es súper lento y que los fondos 2D son bonitos pero nada innovadores. Eso sí, hay montones de misiones y el diseño de menús es excelente. En todo caso, no ha cambiado demasiado respecto a la versión SNES de 1993.

4. ¿Shadowgate 64? No te molestes en esperarlo. Hemos jugado un cartucho importado y nos parece súper aburrido. Es prácticamente idéntico a su predecesor para NES. Los escenarios son una sucesión de monótonos pasadizos, los puzzles son un peñazo, la acción va a velocidad de tortuga... ¿Hace falta que sigamos? De Harvest Moon 64 no tenemos noticias frescas. Lúgubre panorama para los roleros de pro como tú...

5. Las buenas nuevas son que, como seguramente viste en nuestro anterior número, se está preparando Super Mario RPG 2, que saldrá a la venta en Japón en enero. Hemos visto una versión provisional del juego, y tiene una pinta estupenda. Conserva todos los elementos típicos de un RPG, pero algo simplificados: no sueles morir durante los combates, los puzzles no son muy complicados y el avance es lineal. Por otro lado, aunque los combates se basan en turnos, la efectividad de los ataques se basa en tu agilidad con el joypad. El número que viene le dedicaremos un Visión de futuro.

△ Soryu Asuka, un amante del manga.

Se vende

Hace unos meses fue mi comunión y quería comprarme una consola. Por eso decidí comprarme la mejor consola del mercado, la N64. Me gustaría saber si tenéis ya un precio aproximado de la Dolphin, porque cuando salga quiero vender mi N64. ¿Qué precio me recomendáis ponerle a mi N64 dentro de aproximadamente uno o dos años, teniendo seis de los mejores juegos (*Zelda, GoldenEye, 1080°, F1 WGP, Mario Party* y *Mario 64*) y dos mandos con Rumble Pak y Memory Pak?

1. ¿Será muy parecido *Perfect Dark* a *GoldenEye*?
2. ¿Para cuándo *Perfect Dark* y Armageddon?

Miguel y Rafael Mayans, Madrid

Lo primero de todo, felicitarte a ti también por tu comunión y por tu decisión a la hora de comprarte la consola. Nuestro dire también hizo la comunión el otro día: en una iglesia satánica. En el momento de la consagración, le dieron una hostia (no de las de oblea, sino de las otras) y le dejaron la cara hecha un cromo. Se lo merece, por cretino.

Es muy pronto para conjeturar un precio concreto para la Dolphin. ¿35.000 pesetas? ¿50.000? ¿234? Ni pajolera idea. En cuanto al valor futuro de tu N64, no podemos decirte nada, porque no nos dedicamos a la compraventa de software y hardware de segunda mano. Pásate por el rastro y mira por cuánto se vende ahora la SNES y sus juegos. En un par de años la N64 valdrá algo parecido.

1. Perfect Dark cada vez parece menos una secuela; la historia es completamente distinta a la de GoldenEye y técnicamente va a incluir muchísimas mejoras.

2. A estas alturas, ya sabrás que Perfect Dark no saldrá hasta abril. Armageddon debería llegar a tu tienda este noviembre.

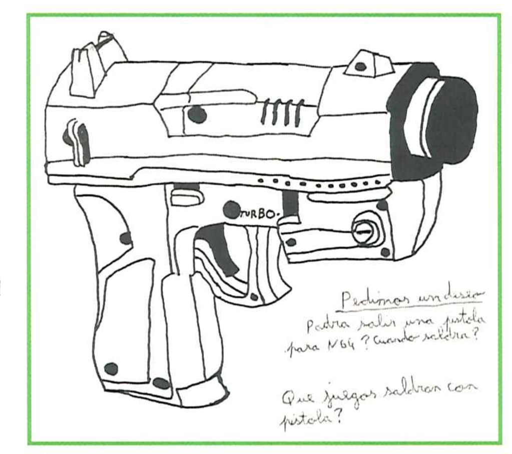
El antiSega

Saludos a M64 y a todos los fans de Nintendo 64. Me llamo Jordi y quisiera hacer una declaración de opiniones sobre el más inmediato peligro para N64: la Dreamcast. Sinceramente, no entiendo la expectación que está causando. Su único juego que creo interesante es *Virtua Fighter 3*, y sólo porque en N64 no hay buenos beat'em up. Cuando salgan PSX2 y Dolphin, no va a quedar nada de ella. Dreamcast sólo será rival para N64, y con el 64DD, ya veremos quién gana.

Si no es mucho pedir, contestadme a estas preguntas:

1. ¿Podrá *RE2* (N64) competir contra *RE3* (PSX) y *RE: Code Verónica* (Dreamcast)?
2. ¿Sabéis si se está desarrollando algún accesorio para Dolphin? (Se aceptan rumores.)
3. ¿Será posible tener algún juego de Turok en Dolphin?

Jordi Ferrer, Granollers



△ Dani Camafort Domingo, desde tarragona, propone un diseño para la pistola que pide a guitos a N64.

Cuando uno tiene la mejor consola del mundo y le dicen que acaba de salir una mejor, es inevitable sentir curiosidad, y seguramente no serán pocos los que aprovechen la época de Navidad para buscarse una Dreamcast. Si se lo pueden permitir, adelante, siempre y cuando reserven pasta para los juegazos que van a salir estas Navidades. Por otra parte, hemos de reconocer que el aplazamiento de Perfect

CUENTA

Dark nos ha puesto furiosos. Si Nintendo quiere resistir el asalto de Dreamcast mientras sale Dolphin, tendrá que ser mucho más puntual con las fechas de lanzamiento. Además, como tú bien señalas, el 64DD es un factor determinante en el desenlace de este singular combate entre consolas. Tienes razón cuando dices que Dreamcast no puede hacer nada contra Dolphin y PS2, pero aún falta mucho para el lanzamiento de estas últimas, y nuestra paciencia y fidelidad hacia Nintendo se tiene que recompensar de algún modo, ¿no crees?

1. Desde el punto de vista técnico, está claro que RE2 *(N64) será mejor que* RE3 *(PSX). No hemos visto nada de* Code Veronica*, pero seguro que se lo pone muy difícil a la versión N64. Ten en cuenta que, si bien* Res Evil *para Nintendo incorporará increíbles mejoras gráficas y de jugabilidad, no aporta novedades argumentales.*

2. La Dolphin tendrá el periférico más especial de todos: la Game Boy Advance, con la que podrá intercambiar información fácilmente. En próximos números publicaremos reportajes sobre los accesorios que se están desarrollando para La Consolísima.

3. Turok es un clásico y por eso tendrá una parcela en Dolphin. Los últimos rumores sobre los futuros títulos de la Dolphin apuntan hacia un Turok 4.

△ **Guillermo March Castillo, en Baleares, representa un escuadrón de narizones a lo Yoshi.**

Hola, Magazine 64:

Esta carta va dirigida a todos/as aquellos/as lectores/as que envían cartas poniendo verde a la PSX. A todos ellos les pregunto: ¿qué os ha hecho la pobre? ¿Es ella la culpable de que Zelda no llegase traducido? ¿O de que haya pocos juegos para la N64? Todos los problemas que tenemos los usuarios de N64 son circunstancias diversas en los que la Play ni pincha ni corta. En mi opinión, hay cierta envidia de las grandes ventas de la PSX frente a las de N64 aunque, para mí, la gente que ha optado por N64 es porque busca, al igual que yo, la calidad antes que la cantidad.

Víctor Manuel Sánchez, Madrid

Estamos de acuerdo contigo, Víctor. Todos sabemos que la N64 es una maravilla gráfica con juegos de ensueño, pero de número limitado, y la verdad es que la incertidumbre en algunos lanzamientos y los descuidos en traducciones han asustado a algunos compradores. Siempre es bueno mirarse al ombligo, y la opinión de jugadores como tú es la mejor forma de hacer que el mundo Nintendo nos siga cautivando.

Turok 2 Vs GoldenEye

Hola, me llamo Paco y sigo vuestra revista desde el primer número. Me encanta pero hay una cosa que no me gusta nada y es que siempre estáis hablando de *GoldenEye*. *GoldenEye* no es el mejor shot'em up que existe; el mejor es *Turok 2*, y con diferencia.

Lo que más me gusta de un juego y sobre todo si es un shoot'em up es los detalles, que, aunque para mucha gente son insignificantes, para mí son importantísimos, y aquí es donde *Turok 2* se lleva la victoria por goleada. *GoldenEye* no tiene detalles; tiene defectos, como por ejemplo enemigos infinitos en algunas fases, le pegas un tiro a una luz y sigue la misma iluminación, o peor aún, le pegas un tiro a la ventana y desaparecen sus rejas pero no su sombra; eso es horrible. Otro defecto es el sonido: si le quitas la música no se oye nada que no sean disparos o explosiones. ¿Dónde está el viento o los pasos de los enemigos?

En *Turok* sí que hay detalles, como que cada vez que disparas salen los casquillos en una dirección diferente, y si caen en el agua producen una onda. El arco es bestial; lo de clavarle al enemigo flechas que le atraviesan el cuerpo, y si son explosivas lo revientan desde el interior, es espeluznante. Si quitas la música y subes el volumen del televisor a tope oyes el viento, oyes a las personas chillar, oyes disparos, caballos... Bueno, ya para terminar, os pido que me respondáis estas preguntas (anda por fa, quillo arza lolailo a chili pu)

1. ¿Qué significan los 3 números que están debajo del nombre de los ficheros de Zelda 64?
2. En el número 20 decís que Res Evil tiene 512 Mbits. Yo siempre he creído que la unidad de memoria era el byte. ¿No serán 512 Mbytes?
3. Si en realidad son Mbits, ¿cómo han comprimido 1200 Mbytes en 512 Mbits?
4. ¿*DK 64* y *Perfect Dark* estarán en español?

Francisco Boluda Sevilla, Murcia

Tu carta nos parece muy interesante. Has de saber que en la redacción de Magazine 64 también tenemos discusiones entre los redactores para concretar cuál de los dos juegos es mejor. Y lo que acabamos haciendo al final es jugar 10 horas seguidas a cada uno y dejar la discusión para otro día.

1.¿Eing? Explícate mejor.

2, 3. No, el tamaño de Res Evil 64 *será de 512 Mbits. A la hora de hablar de memoria RAM, hay que distinguir entre dos unidades: el byte y el bit. Cada byte contiene ocho bits. Normalmente, cuando se hace referencia a los PC, se habla de Mega bytes y Giga bytes. Cuando se habla de la N64, en cambio, normalmente se cuantifica su memoria y la de sus cartuchos en Mega bits. De ahí que, al decir que* Res Evil 64 *tiene 512 Mbits, nos referimos a que ocupa 64 Mbytes. Y en efecto, los desarrolladores han conseguido comprimir 1.200 Mbytes (o sea, 9.600 Mbits) en un cartucho de 512 Mbits. Increíble pero cierto. Por su parte, la N64 está diseñada para descomprimir esa información sin mayor problema. Milagros de la tecnología.*

4. Es muy probable que sí, pero no te lo podemos asegurar de momento. Byte, byte.



△ **José Javier Rosas, de Barcelona. "El 'dire' de Magazine 64."**

CUENTA, CUENTA...

MAGAZINE 64
MC Ediciones, S.L.
Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona
(No olvides poner la fecha en tu carta, así como tu teléfono particular)

DIRECTORIO

La guía con todos los juegos analizados en Magazine 64

Entiéndeme

¡NUEVO! Algunos títulos entraron en Directorio hace más de un año, con una puntuación que ya no se merecen. Mediante la Nota Estrella (de 1 a 5) señalamos cuán bien está envejeciendo un juego y qué tal resiste las comparaciones con los últimos lanzamientos.

Ahora es súper fácil ver si el juego en cuestión obtuvo o no una Star Game (85% o más). En caso afirmativo, te recomendamos vivamente su compra.

SAN JUAN DE LA CRUZ 64

23% 1 — Editor ● Precio ● No. jugadores ● Rumble pak ● Cómo se guarda ● Expansion pak ● Número en que fue analizado



En una noche oscura, con ansias en amores inflamada, ¡oh dichosa ventura!, salí sin ser notada, estando ya mi casa sosegada. A escuras y segura, por la secreta escala disfrazada, ¡oh dichosa ventura!, a escuras y en celada…

TRUCO
Toma el cartucho y tíralo por la ventana sin dilación.

¡NUEVO! La ficha especifica si el juego es compatible con Rumble, Controller o Expansion Pak.

Te decimos en pocas palabras si el juego merece la pena o no. Confía en nuestros analistas: nunca se equivocan, pues saben que en Magazine 64 los errores se pagan con una partida a MK Mythologies.

Aquí tienes un truco de primera, comprimido como el genio de la lámpara.

EL PODIO

1 
ZELDA

2 
SUPER MARIO 64

3 
TUROK 2

4 
GOEMON

5 
GOLDENEYE 007

Títulos

1080° SNOWBOARDING

91% 4 — Nintendo ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11



Gráficos maravillosos, cantidades industriales de velocidad desde la primera carrera, y modos de juego variados y atractivos. Un poco difícil, pero genial.

TRUCO
Escoge a Dion Blaster, selecciona una tablas de máxima flexibilidad y usa la posición de los pies "regular". Una combinación explosiva.

BANJO-KAZOOIE

92% 5 — Nintendo ● 8.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 9



Superior en gráficos a *Super Mario 64*, pero inferior en jugabilidad. Algunos puzzles irresolubles y pequeños problemas de cámara.

TRUCO
Cuando estés bajo el agua, utiliza A para avanzar y B para recoger ítems. Ahorrarás tiempo (y oxígeno).

BODY HARVEST

91% 5 — Infogrames ● 6.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 13



Un juego de tiros de primera con el aspecto de una película de segunda. *Body Harvest* es una sobredosis de acción, tridimensionalidad, aliens, vehículos y diversión.

TRUCO
Cuando te enfrentes a un jefe, lo mejor es estar en un vehículo. Si eso no es posible, no dejes dar vueltas a su alrededor.

DUKE NUKEM: ZERO HOUR

90% 4 — NSC ● No disponible ● Nº 11 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Expansión Pak




Ahora Duke cuenta con una nueva cámara de tercera persona, aunque sigue siendo el mismo juego que ya conocíamos. No es perfecto, pero alcanza la maestría en ciertos momentos.

TRUCO
Vuela los hidrantes y bebe la sana y refrescante agua que brota de ellos.

F-1 WORLD GRAND PRIX

91% 5 — Nintendo ● 5.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 10




El mejor juego de Fórmula 1 de N64, pero no el mejor de carreras. Bonitos gráficos, pocos cuadros por segundo y polígonos muy notorios. Francamente mejorable.

TRUCO
Practica con la configuración por defecto. Después podrás desactivar la asistencia de la aceleración y, por último, la de los frenos.

F-1 WGP 2

91% 5 — Nintendo ● 5.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 10



El mejor juego de Fórmula 1 de N64, pero no el mejor de carreras. Bonitos gráficos, pocos cuadros por segundo y polígonos muy notorios. Francamente mejorable.

TRUCO
Practica con la configuración por defecto. Después podrás desactivar la asistencia de la aceleración y, por último, la de los frenos.

FIFA: RUMBO AL MUNDIAL

93% 2 — EA ● 7.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1



Genial cuando salió, aunque nunca alcanzó el nivel de dinamismo y la jugabilidad de *ISS 64*.

TRUCO
Prueba el voleo alto (C-arriba) para buscar jugadores adelantados. Es más seguro que los pases rasos, pues evita los marcajes.

FORSAKEN 64

94% 4 — Nintendo ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11




Gráficos maravillosos, cantidades industriales de velocidad desde la primera carrera, y modos de juego variados y atractivos. Un poco difícil, pero genial.

TRUCO
Si superas un nivel en un tiempo récord y lo vuelves a jugar, la CPU te premiará con nuevos tramos antes inaccesibles.

GOLDENEYE

94% 4 — Nintendo/Rare ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 1




Aunque no necesita presentación, no podemos evitarlo: es el mejor *shoot 'em up* de la historia. Con eso está todo dicho.

TRUCO
En Secret y 00 Agent, si disparas a los científicos… ¡sorpresa! Éstos responden con armas de fuego (peor sería una conferencia sobre antimateria).

ISS 64

92% 4 — Konami ● 6.490 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1



La obra de arte de los simuladores de fútbol. Sólo superado por su continuación: *ISS '98* (y por poco).

TRUCO
Para los súper equipos: en la pantalla del título, mantén Z y pulsa Arriba, L, Arriba, L, Abajo, L, Abajo, L, Izquierda, R, Derecha, R, Izquierda, R, Derecha, R, B, A. Suelta Z y pulsa Start.

ISS'98

94% 5

Konami ● 5.990 ●1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 10




Gráficos maravillosos, cantidades industriales de velocidad desde la primera carrera, y modos de juego variados y atractivos. Un poco difícil, pero genial.

TRUCO

N64/22's Double Game Guide + features more than enough tips and hints to enable you to access all the secret boarders.

LEGEND OF ZELDA

99% 5

Nintendo ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11




El Mejor Juego de la Historia. La novela interactiva de N64. Un mundo virtual en el que el tiempo transcurre, los personajes evolucionan, las plantas crecen... Una aventura inolvidable.

TRUCO

Si detectas a un enemigo con Z, el botón A te servirá para asestar un golpe (con salto) mucho más potente que los ataques con B.

MARIO PARTY

91% 5

Nintendo ● 9.490 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● En cart. ● Nº 17




Es un juego de mesa, pero resérvate una tarde, reúne a tus amigos y os lo pasaréis bomba. ¡Yupiii!

TRUCO

Intenta no aterrizar sobre la casilla de Bowser, o prepárate para lo peor. Haznos caso.

MYSTICAL NINJA STARRING GOEMON

95% 4

Konami ● 11.490 ● 1 jugad. ● Controller Pak ● Nº 5




Excelente juego de rol con plataformas. Gráficos excepcio-nales, banda sonora de lujo, infinidad de diálogos distintos... Genial.

TRUCO

Para subir unas escaleras largas, pulsa repetidamente Saltar, y el muñeco aleteará con los brazos hasta llegar arriba.

NBA COURTSIDE

92% 5

Nintendo ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak En cart. ● Nº 7




Espectacular y divertido. Texturas definidas, jugadores reales, muchos comentarios y una curva de dificultad estupenda.

TRUCO

Ve a la opción de «crear personajes» y edita unos cuantos «inútiles irreparables» para los equipos rivales.

QUAKE II

91% 4

Proein ● 9.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Expansion Pack ● Controller Pak ● Nº 21




Efectos de luz impecables, monstruos poligonales, un sabroso deathmatch para dos jugadores y helectolitros de sangre.

TRUCO

Modo Debug: Selecciona "Load Game" y so uses memory pak. Rellena la casilla de password con pequeños símbolos "Q".

ROGUE SQUADRON

94% 5

Nintendo ● 9.490 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 20




Un *shoot 'em up* fabuloso con los mejores paisajes nunca vistos en una N64. Le sobran la linealidad de la acción y una pizca de niebla, pero su jugabilidad es maravillosa.

TRUCO

En los niveles en los que haya AT-ATs, ignora el radar y acaba con ellos antes de empezar con los objetivos. En algunos escenarios es la única forma de sobrevivir.

SHADOWMAN

95% 5

Acclaim ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Expansion Pak ● Nº 22




Mundos enormes y maravillosos, un guión soberbio, asesinos en serie y barniz de magia vudú. Imprescindible.

TRUCO

Una vez hayas recogido 100 Cadeaux, depositalos en el Templo de la Vida (en Wasteland) para obtener salud extra.

TUROK 2: SEEDS OF EVIL

95% 4

Acclaim ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 12




Tiros a porrillo, puzzles fantásticos, gráficos excepcionales, animación perfecta, modo de alta resolución con la expansión de memoria...Imprescindible.

TRUCO

Acostúmbrate a apuntar siempre a la cabeza. De lo contrario, a partir del segundo nivel te quedarás sin munición enseguida.

V-RALLY 99

94% 5

Infogrames ● 7.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 12



El mejor juego de carreras de Nintendo 64, con mucha diferencia. Supera en todos los aspectos al resto de los juegos de carreras de N64.

TRUCO

Antes de usar el freno de mano para tomar una curva, gira un poco el stick. Si frenas antes de torcer, el coche perderá la tracción y resbalará hacia adelante.

V-RALLY 99

94% 5

Infogrames ● 7.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 12




El mejor juego de carreras de Nintendo 64, con mucha diferencia. Supera en todos los aspectos al resto de los juegos de carreras de N64.

TRUCO

Antes de usar el freno de mano para tomar una curva, gira un poco el stick. Si frenas antes de torcer, el coche perderá la tracción y resbalará hacia adelante.

WWF ATTITUDE

88% 4

Acclaim ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 22




Lo más parecido que encontrarás al verdadero wrestling en la N64. No te pierdas el modo crea-tu-jugador. Es para mondarse.

TRUCO

Para trajes extra en el modo crea-tu-jugador, gana el título de la WWF como Mankind en el modo de desafío o career, en la configuración normal o difícil.

AERO FIGHTERS ASSAULT

77% 1

Konami ● 1-2 jugad. ● 9.990 ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 4

Si lo que buscas es un simulador de vuelo «realista», AA es lo único que encontrarás para N64... Pero no está a la altura de la consola.

AIRBOARDER 64

77% 1

Spaco ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 13

Un simulador de patinaje aéreo. Original y muy jugable, pero carente de emoción, velocidad y variedad. Aburre pronto.

ALL STAR BASEBALL

84% 3

Acclaim ● 9.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 9

Gráficos en alta resolución y un sistema de control muy complejo. En general, el exceso de tecnología afecta a su jugabilidad.

BAKU BOMBERMAN

73% 1

Nintendo ● 8.490 ● 1-4 jugad. ● En cart. ● Nº 1

El modo para un jugador no está mal. Donde falla es en la opción multijugador (el punto fuerte de sus antepasados). Meramente funcional.

BEETLE ADVENTURE RACING

77% 1

Konami ● 1-2 jugad. ● 9.990 ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 4

Si lo que buscas es un simulador de vuelo «realista», AA es lo único que encontrarás para N64... Pero no está a la altura de la consola.

BIO FREAKS

83% 3

NSC/GT ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11

El *beat 'em up* con mejores gráficos de N64. Por desgracia, la capacidad de volar de los personajes dinamita la jugabilidad del cartucho.

BLAST CORPS

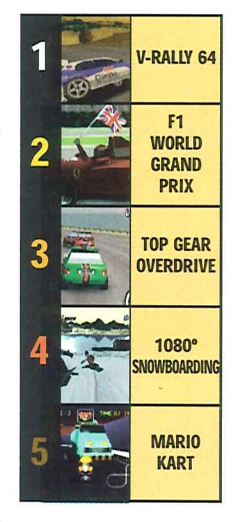
88% 5

Nintendo ● 9.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Controller Pak ● Nº 1



El *beat 'em up* con mejores gráficos de N64. Por desgracia, la capacidad de volar de los personajes dinamita la jugabilidad del cartucho.

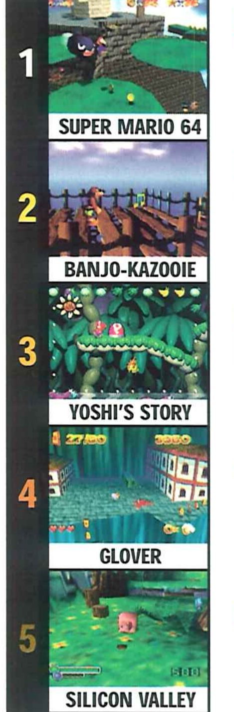
AMOS DEL ASFALTO



1	V-RALLY 64
2	F1 WORLD GRAND PRIX
3	TOP GEAR OVERDRIVE
4	1080° SNOWBOARDING
5	MARIO KART



LO MEJOR EN PLATAFORMAS



BOMBERMAN HERO
75% 1 · Nintendo ● 7.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11

La imperdonable continuación de *Baku Bomberman* no solventa ninguno de los defectos de su antecesor. Más acción, saltos y velocidad, pero... los mismos fallos.

BUCK BUMBLE
79% 2 · Ubi Soft ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 11

Un complicado sistema de control que no se corresponde con los gráficos de peluche del juego. Un buen juego, aunque abusa bastante de la niebla y le falta personalidad.

BUST-A-MOVE 2
85% 4 · Acclaim ● 8.990 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 7


¿Un puzzles en 2-D? No: el cartucho más adictivo de Nintendo 64. No te aburrirás de él nunca. Jamás. Aunque sea en 2-D.

BUST-A-MOVE 3 DX
87% 4 · Acclaim ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 14

Aparte del modo para cuatro jugadores, es el Bust-A-Move de siempre: de una simpleza proverbial, pero súper divertido.

CASTLEVANIA 64
84% 4 · Konami ● 11.490 ● 1 Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 17

Aprende a convivir con la pésima cámara y *Castlevania 64* te proporcionará cantidades industriales de sustos, derramamiento de sangre y enemigos ultraterrenos. Terrorífico.

CHAMALEON TWIST
70% 2 · Infogrames ● 4.990 ● 1-4 jugad. ● En cart. ● Nº 1

Ve por entornos 3-D con texturas algo simplonas dando lengüetazos cual camaleón loculeo. El modo para un jugador es poco adictivo, pero el de batalla es fabuloso.

CHOPPER ATTACK
82% 3 · NSC/ GT ● 8.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11

Gráficamente, no ofrece nada que no hayas visto antes, pero toda su modestia visual se traduce en jugabilidad. Divertido como pocos, y muy rápido.

COMMAND & CONQUER
86% 3 · Nintendo ● 10.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Expansion Pak ● Nº 21


Tiene cuatro años en el PC y su conversión no tiene nada de especial. Bueno, pero nunca espectacular.

COPA DEL MUNDO: FRANCIA 98
85% 2 · EA ● 4.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 7


Funciona como *FIFA: RM 98* y arrastra sus mismos defectos. La cámara es brusca y las reacciones de los jugadores son muy lentas.

DARK RIFT
81% 1 · Vic Tokay ● 4.990 ● 1-2 jugad. ● En cart. ● Nº 1

Gráficos excepcionales, pero algo pobre en jugabilidad: si no ejecutas la combinación de botones exacta el personaje no responde.

DIDDY KONG RACING
90% 4 · Nintendo ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 2


Un excelente modo multijugador, texturas alucinantes ¡y jefes de final de nivel! No es tan jugable como *Mario Kart*, pero casi.



DUAL HEROES
65% 0 · Spaco ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 7

Un juego de lucha un tanto peculiar: excelente captura de movimiento, jugadores virtuales, dos cámaras... Pero, ¡hasta Game Boy tiene gráficos mejores!

DUKE NUKEM 64
85% 4 · NSC/GTI ● 13.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 2


El *shoot 'em up* legendario de los PC mejorado para nuestra plataforma: mejores gráficos y algunas armas nuevas en la conversión para N64.

EXTREME G
87% 4 · Acclaim ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 1


Rápido y espectacular. Tan sólo tiene tres defectos: los enemigos no cometen fallos, el grado de dificultad es excesivo y la niebla lo cubre todo.

EXTREME G 2
87% 4 · Acclaim ● 6.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 11


Mucho mejor que el *Extreme G* original, pero no lo suficiente. Gráficos fantásticos y pocos cuadros por segundo. Una mala combinación.

FIGHTERS DESTINY
85% 1 · Ubi Soft ● 11.990 ● 1 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1


Original en todos los aspectos. Los modos son muy variados, la captura de movimiento no tiene tacha y el sistema de control nos encanta. Genial.

F1 POLE POSITION
81% 1 · Ubi Soft ● 11.990 ● 1 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1

Cuando a un juego de carreras le fallan los gráficos, las licencias sobran. *F1 PP* es bueno, pero no está a la altura de la N64. Una pena.

FLYING DRAGON
78% 2 · Proein ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Rumble Pak ● Nº 18

Conocido inicialmente como *Art of Fighting Twin, Flying Dragon* está ahora disponible en España y ha demostrado ser realmente divertido pero rápidamente olvidable.

F-ZERO X
85% 5 · Nintendo ● 8.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 12


El cartucho más rápido de N64, con un modo multijugador excelente y un funcionamiento prodigioso. Por desgracia, le faltan muchas cosas imprescindibles.

GLOVER
83% 4 · Hasbro ● 8.490 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 14

Una idea de lo más estrafalaria —los jugadores controlan una pelota y un guante— que se concreta en una aventura en 3-D difícil y trepidante.

GOEMON 2
83% 4 · Konami ● 10.990 ● 1-2 jugad. ● En cart. ● Rumble Pak ● Nº 17

Una idea de lo más estrafalaria —los jugadores controlan una pelota y un guante— que se concreta en una aventura en 3-D difícil y trepidante.

GT 64
86% 4 · Infogrames ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 7

Buenos gráficos y una conducción realista: Lástima que funcione a cuatro frames por segundo... Si aborreces la velocidad, *GT 64* te encantará.

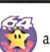
HEXEN
69% 1 · NSC/ GTI ● 5.490 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak

Clon de *Doom* con trasfondo medieval. Resultón, pero con píxels como castillos. La única novedad en su conver-sión a 64 bits es la pantalla dividida para 4 jugadores.

HOLY MAGIC CENTURY
72% 3 · Konami ● 1 jugad. ● 11.990 ● Controller Pak ● Nº 14

Un RPG de lo más mediocre. Los tediosos combates aleatorios y la americanización de su argumento no le hacen ningún favor.

KNIFE EDGE
88% 3 · Spaco ● 10.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 13


Un juego de pistola sin pistola. Por lo demás, rápido, adictivo, divertido, largo (aunque no lo parezca), original y bien hecho. Estupendo.

LYLAT WARS
90% 5 · Nintendo ● 5.990 ● 1-5 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 1


96 megas de acción trepidante y simpatía. Un simulador de vuelo difícil de superar, con una durabilidad casi inagotable. Sus gráficos son geniales.

MADDEN 64
92% 3 · EA ● 9.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 2


Como todos los *Madden*, se trata de un excepcional simulador de fútbol... americano. Aun así no tiene desperdicio. Muy recomendable.

MACE: THE DARK AGE
81% 3 · NSC ● 10.990 ● 1-2 jugad. ● En cart. ● Nº 1

Gráficos fabulosos y personajes con mucha personalidad. Fue mejor *beat 'em up* de N64 hasta que *Fighters Destiny* le arrebató la corona.

MARIO GOLF
91% 5 · Nintendo ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Expansion Pak ● En cart. ● Nº 22

Vale, es gof. Pero Mario y sus amigos están allí, y la verdad es que nos encanta...

MARIO KART 64
91% 5 · Nintendo ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● En cart. ● Nº 1

Como todos los juegos de Nintendo, *Mario Kart 64* ofrece jugabilidad y durabilidad en cantidades industriales. Divertido, colorista, preciso y rápido. Un clásico.

MISCHIEF MAKERS
90% 3 · Nintendo ● 8.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Nº 1

El plataformas más excéntrico de la historia. Sus coloridos gráficos en 2-D, su enorme jugabilidad y ese pequeño toque de rol... ¡Nos encanta!

MISSION:IMPOSSIBLE
84% 3 · Infogrames ● 7.490 ● 1 jugad. ● Pumble Pak ● En cart. ● Nº 10

Su mayor defecto es la mecánica de juego, lineal en exceso. El sistema de control y la IA también son muy pobres. Pudo haber sido una maravilla, pero...

MONACO GRAND PRIX
89% 4 · Ubi Soft ● 9.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 17

No tan profundo y difícil de controlar como F1 World Grand Prix, de Paradigm. Un excelente título de carreras con bólidos muy maniobrables.

MORTAL KOMBAT 4
84% 4 · NSC/GT ● 10.990 ● 1-2 jugad. ● Pumble Pak ● Controller Pak ● Nº 11

Un *Mortal Kombat* decente y con gráficos poligonales. Su mecánica de juego y sistema de control son idénticos a los de todos los *MK*, pero su aspecto es fantástico.

MULTI RACING CHAMPIONSHIP
71% 1 · Infogrames ● 13.490 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1

Un juego de carreras al más puro estilo arcade: rápido y detallado pero muy corto. El modo para dos jugadores es fantástico, pero los polígonos se notan demasiado.

NBA HANGTIME

75% 1 — Acclaim ● 5.490 ● 1-4 jugad. ● En cart.

Superado por *NBA Pro* y, más tarde, aplastado por *NBA Courtside*, el pionero del baloncesto en los 64 bits ya no es más que un lejano recuerdo.

NBA JAM '99

83% 4 — Acclaim ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 5

Si bien no puede plantarle cara a *NBA Courtside*, su calidad es más que aceptable.

NBA LIVE '99

64% 2 — EA ● 9.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 14

Le faltan los movimientos de *Courtside* y el sentido del humor de *Jam*. Un título de baloncesto de atractivo más bien discreto.

NBA PRO '98

82% 2 — Konami ● 8.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 5

La sensación de tridimensionalidad es casi nula, y el sistema de control resulta complicado. *NBA Courtside* es mejor en todos los sentidos.

NFL QUARTERBACK CLUB '98

89% 3 — Acclaim ● 13.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 2

Excelente si te gusta el fútbol americano, aunque su control es demasiado complejo al principio. Mejor simulador que *Madden 64*, pero menos divertido.

NHL BREAKAWAY '98

84% 3 — Acclaim ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 4

Suave, rápido y con interesantes toques de estrategia, aunque gráficamente no llega al nivel de *Olympic Hockey 98* y *Wayne Gretzky's 3D Hockey '98*.

OLIMPIC HOCKEY 98

84% 1 — NSC/GTI ● 3.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 8

Un arcade clásico: rápido, difícil, divertido... La animación es excelente. Ideal si buscas un cartucho de deportes con un buen modo multijugador.

PILOTWINGS

89% 5 — Nintendo ● 5.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Nº 1



Todo un clásico de N64. El simulador de vuelo más raro, suave y original de cuantos se han visto. ¡Y muy divertido!

QUAKE 64

79% 3 — NSC/GTI ● 3.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 6

Divertido y muy sangriento. Lástima que todos los escenarios sean iguales y la mecánica de juego monótona... Parece un chiste malo comparado con *GoldenEye*.

RAKUGA KIDS

80% 4 — Konami ● 12.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 14

Un *graffiti 'em up* plagado de personajes simpatiquísimos. Roza la ñoñería, pero hay que reconocer que es muy divertido.

RAMPAGE 2

30% 0 — Mydway ● 8.990 ● 1-3 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 11

Festival arcade absolutamente rancio. Uno de los juegos más aburridos con los que puedes malgastar tu dinero.

RE-VOLT

73% 3 — Acclaim ● Controller Pak ● 1-4 jugad. ● Expansion Pak ● Nº 22

Curioso juego de coches teledirigidos. Los circuitos son demasiado complicados, y los desafíos, campeonatos y pruebas contrareloj, demasiado fáciles.

ROBOTRON 64

80% 2 — NSC/GTI ● 11.990 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 9

La versión tridimensional de la clásica recreativa con el mismo nombre. Un cartucho para nostálgicos. Adictividad en estado puro. Nada más.

RUSH 2

77% 4 — GT ● 5.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controler Pak ● Nº 17

O se ama o se odia con pasión arrebatada. Mejor maniobrabilidad y secretos a mansalva.

SAN FRANCISCO RUSH

87% 3 — Acclaim ● 6.490 ● 1-2 jugad. ● Pumble Pak ● En cart. ● Nº 2



La infinidad de tramos secretos, ítems y saltos te harán dudar entre si es un juego de carreras o un... ¿plataformas? Muy raro.

SCARS

79% 3 — Ubi Soft ● 11.990 ● 1-4 jugad. ● Pumble Pak ● Controller Pak ● Nº 13

Divertido y vistoso, pero modesto en demasiados sentidos. Menos original de lo que pretende y no lo suficientemente rápido.

SHADOWS OF THE EMPIRE

78% 2 — Nintendo ● 10.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Nº 1

Cada pantalla es un juego completamente diferente, aunque por desgracia la mitad de ellos son insoportables... Vale, también hay niveles fantásticos, es verdad.

SNOWBOARD KIDS

90% 5 — Nintendo ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Pumble Pak ● Controller Pak ● Nº 4



A pesar de que el aspecto de sus personajes es un tanto infantil, *Snowboard Kids* es un fantástico juego de carreras: rápido, suave y muy jugable.

SPACESTATION SILICON VALLEY

83% 3 — TAKE 2 ● 9.490 ● 1 jugad. ● En cart. ● Nº 13

Tremendamente simpático, pero aún más complicado. Su aspecto colorido y casi infantil no se correponde con sus puzzles imposibles y su retorcida mecánica de juego.

STARSHOT: SPACE CIRCUS FOREVER

78% 2 — Infogrames ● 6.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 13

Demasiado difícil y con constantes reducciones bruscas de cuadros por segundo. Menos acción de la que se espera y una cámara terrible.

STAR WARS EPISODE 1: RACER

88% 5 — Nintendo ● 9.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Expansion Pak En cart. ● Nº 20



Vertiginosas carreras futuristas, con la clase de atmósfera que sólo puede conseguir un juego Star Wars.

SUPER MARIO 64

96% 5 — Nintendo ● 7.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Nº 1

El plataformas en 3-D de los plataformas en 3-D. El debut de Mario en los 64 bits todavía es, para muchos, el mejor juego de N64.

TETRISPHERE

73% 3 — Nintendo ● 6.990 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 4

Estuvo bien mientras duró... pero *Wetrix* es más divertido. Deshacer una a una las capas de una «cebolla poligonal futurista» resulta demasiado complicado.

TOP GEAR OVERDRIVE

91% 4 — Spaco ● 10.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 13



Fantástico arcade de carreras, rápido y bien hecho. Compatible con el Expansion Pak, difícil, largo y variado. El mejor juego de carreras de N64... después de *V-Rally 99*.

THE NEW TETRIS

90% 5 — Nintendo ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Expansion Pak ● Nº 22

Una exquisita actualización del clásico de los puzzles digna de su huésped, la muy honorable N64.

TOP GEAR RALLY

86% 4 — Spaco ● 8.990 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1



Su suavidad es excelente, la multitud de opciones le confieren una vida larguísima y su modo multijugador es soberbio. Al principio parece incontrolable.

TUROK Dinosaur Hunter

91% 4 — Acclaim ● 4.990 ● 1 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1



A pesar del criticado abuso de la niebla, *Turok* sólo ha sido superado por *GoldenEye*..., y por *Turok 2*, claro. Un clásico.

TWISTED EDGE SNOWBOARDING

65% 2 — Kemko ● 10.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 19

Un simulador de snowboarding terriblemente amateur. Correcto a secas.

VIGILANTE 8

74% 3 — Proein ● 10.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Expansion Pak ● Nº 18



Mediocre clon de *Twisted Metal* con algunos aciertos y algunos momentos de tedio total. Un juego como cualquier otro.

VIRTUAL POOL 64

77% 4 — Proein ● 10.490 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 18

Simulador de billar con gráficos en alta resolución sorprendentemente jugable. Tan adictivo como el juego real.

WAVE RACE 64

90% 4 — Nintendo ● 5.990 ● 1-2 jugad. ● En Cart. ● Nº 1

Nuestras carreras acuáticas son la envidia de todas las consolas. ¡Hasta Konami lo ha clonado en versión arcade! No puede faltar en tu colección.

WCW NITRO

50% 3 — T. HQ ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 17

Un juego de hockey. No hay más comentarios... Bueeeno: es muy divertido, especialmente por su modo multijugador. ¿Vale? Pues no hay más comentarios.

WCW VS NWO

82% 3 — Konami ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 6

Un cartucho largo, completo y variado. Tipos duros en mallas de colores atizándose de lo lindo durante asaltos interminables.

WETRIX

81% 3 — Infogrames ● 6.490 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 6

Puzzles de temática geológica. Edifica montañas y crea lagos en un recuadro. Casi tan complicado como divertido.

WAYNE GRETZKY'S HOCKEY

75% 3 — NSC/GTI ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak

Un juego de hockey. No hay más comentarios... Bueeeno: es muy divertido, especialmente por su modo multijugador. ¿Vale? Pues no hay más comentarios.

WWF WARZONE

85% 4 — Acclaim ● 10.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 10



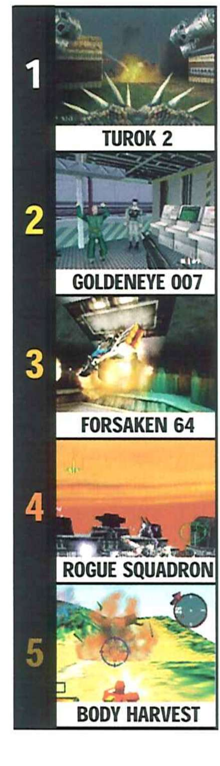
Un fantástico cartucho de *wrestling*. Gráficos que te dejarán helado y un control bestial, aunque el modo para un jugador llega a resultar monótono...

YOSHI'S STORY

86% 5 — Nintendo ● 6.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart ● Nº 4

Fabuloso plataformas en 2-D, con toda la jugabilidad de los clásicos para NES y SNES y con... el mismo aspecto. Simpático, divertido y retro.

DE TIROS LARGOS







a Magazine 64 y participa en el sorteo de 5 Cartuchos de

MARIO GOLF

Ganadores de 1 Cartucho de Star Wars Episode 1: Racer

Oriol Arnau Lloveras (Barcelona)
Alejandro González Coronad (Madrid)
Javier Martín Sánchez (Hospitalet)
Diego Moreno Serrano (Madrid)
Álvaro Paniagua (Madrid)







Sorteo el 19 de Noviembre de 1999

(Los cupones recibidos después de esa fecha participarán en la promoción de suscripción de nuestro próximo número.)

Deseo suscribirme a *Magazine 64* por un año (12 números) al precio especial de 3.825 ptas. (15% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente.
Europa: 5.525 ptas. Resto del mundo: 7.325 ptas.

Nombre y apellidos: ....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... C.P.: ....
Teléfono: ....
Forma de pago ....

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.

☐ Tarjeta de crédito.

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.° ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: ....
Caducidad: ....

Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)
Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros: ....
Calle: .... N.°: ....
Población: .... C.P.: .... Provincia: ....

N.° ☐☐☐☐ (clave del banco) ☐☐☐☐ ☐☐ (clave y n° de control de la sucursal) ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ (N° de cuenta o libreta)

Nombre del titular de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. Se sirvan de tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones S.A:

Firma del titular:

......................, a .... de .... de 199 .....
(población) (fecha) (mes) (año)

Remite el boletín adjunto por carta o fax a:



Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 63



GUÍA DE COMPRAS 64




M·G·K
NO BUSQUES MAS
TENEMOS LO ULTIMO AL MEJOR PRECIO
96 571 80 79
www.mgk.es
PlayStation
NINTENDO
Dreamcast
GAME BOY COLOR
PC
nyko
SHOCK 'N' ROCK™
3.990 Ptas.
EL ACCESORIO DEFINITIVO PARA GAME BOY COLOR
AGARRE CONFORT, ALTAVOCES ESTEREO, VIBRACION, BATERIA RECARGABLE ADAPTADOR Y CARGADOR
RAYMAN 2
EL juego más esperado para la N64
JET FORCE GEMINI
¡el BOMBAZO!
PHANTOM DRIVE™
11.990 Ptas.
El volante más realista del mercado con vibración, analógico, palanca de cambios, pedales, ¡EL MEJOR PARA TU N64!
ROJO
AZUL
PIKACHU
POKéMON
¡Atraparlos, coleccionarlos, entrenarlos!
¡Hazte con todos!
MARIO GOLF
un pelotazo en tu Gameboy Color
WORM LIGHT™
1.990 Ptas.
Ya puedes jugar a cualquier hora y en cualquier lugar... y no necesita pilas - alucinante!
Consigue el NUEVO CATALOGO MGK con mas de 40 páginas a todo color
Recojelo en tu tienda mas cercana o pidelo al número: 965 718 079
¡UNETE AL CLUB!
GRATIS CON TU PRIMERA COMPRA... ADEMAS DE UN REGALO MGK!
Aprovechate de los descuentos en novedades y accesorios, consigue los catálogos MGK por correo y disfruta de las ventajas.
PIENSAS ABRIR UNA TIENDA?
M·G·K TE LO PONE FACIL!
Línea Atención Franquicias: 965 71 71 27
Descubre tu tienda MGK mas cercana
ALICANTE ¡NUEVA!
• ALICANTE: C/. Jaime Segarra, 22 - Tel. 965 91 62 86
• TORREVIEJA: Pza. M. Hernández, 2 ~ Tel. 965 70 49 83
ALMERIA
• ROQUETAS DE MAR: Av. Roquetas, 245 Tel. 950 32 31 20
ASTURIAS
• OVIEDO: C/. Foncalada, 13 bajo-D ~ Tel. 985 20 78 04
BADAJOZ
• MERIDA: Moreno. de Vargas, 24 Tel. 924 30 40 72
BALEARES
• IBIZA: C/. Vía Púnica, 5 ~ Tel. 971 39 91 01
MALLORCA
• MANACOR: C/. Baix des Cos, 39 ~ Tel. 971 84 50 11
BARCELONA
• Gran Vía, 1087 ~ Tel. 932 78 23 87
• Bernard Metge, 6-8 ~ Tel. 932 78 07 69
• TERRASSA: Av. Jacquard, 35 ~ Tel. 937 85 37 54
STA. Mª DE PALAUTORDERA:
• C/. Mayor, 31 - 1º ~ Tel. 938 48 03 54
BILBAO
BARRIO SANTUTXU:
• C/. Part. de Allende, 10 ~ Tel. 944 73 31 41
• CASCO VIEJO: Belostikalle, 18 ~ Tel. 944 15 56 42
BLANES
• C/. Horta D'en Creus, 40 ~ Tel. 972 35 24 84
CACERES
• PLASENCIA: Avda. de la Vera, 19-21 Tel. 927 42 54 80
CIUDAD REAL
ALCAZAR DE SAN JUAN:
• C/. Ferrocarril, 65 ~ Tel. 926 54 08 27
CORDOBA
• Avda. Jesus Rescatado, 2 ~ Tel. 957 76 46 12
GRANADA
• Concha Espina, 16 ~ Tel. 958 12 80 21
ISLAS CANARIAS
LAS PALMAS
• ARGUINEGUIN: Angel Guimeral, 3 Tel. 928 15 14 35
SANTA CRUZ DE TENERIFE
• GRANADILLA: C/. S. Francisco, 3 Tel. 922 77 19 04
LA CORUÑA
• C/. Méndez Pidal, 8 ~ Tel. 981 23 30 42
NARON
• Avda. Solana, 22-24 ~ Tel. 981 38 07 03
LLEIDA
• Corregidor Escofet, 16 ~ Tel. 973 22 10 64
LUGO
• C/. Guardias, 5-7 Centro ~ Tel. 982 20 32 83
MONFORTE DE LEMOS:
• C/. Roberto Baamonde, 54 ~ Tel. 982 41 00 69
MURCIA
• C/. Pux Marina, 2 Bajo ~ Tel. 968 22 26 19
• Pza. Cruz Roja, 3 ~ Tel. 968 22 37 74
CARTAGENA:
• Alameda de S. Antón, 2 bajo ~ Tel. 968 52 52 67
SAN SEBASTIAN
• Paseo de Errondo, 4 ~ Tel. 943 46 23 63
SANTANDER
• Centro Com. Valle Real ~ Tel. 942 26 25 95
• EL ALISAL: C/. Los Encinares, 13 ~ Tel. 942 33 78 87
SEVILLA
• ECIJA: C/. Arroyo, 9 ~ Tel. 954 83 03 05
TARRAGONA
• C/. Mallorca, 37 bajo dcha. ~ Tel. 977 25 29 06
VALENCIA
• ALMUSAFES: C/. Pinar, s/n ~ Tel. 961 79 52 22
VIZCAYA
• SANTURCE: C/. Portalada, 2 ~ Tel. 944 83 27 16

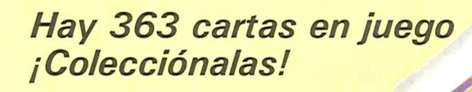
El mejor fútbol no funciona en tu consola



No importa el sistema de consola que utilices ... El mejor fútbol se juega con cartas. Sólo necesitas un amigo y pasión por el deporte rey. Además, cabe en tu bolsillo y no necesita pilas.

Fútbol a la Carta® es el juego de cartas coleccionables con el que ficharás tus futbolistas favoritos y construirás tu propio equipo.

Hay 363 cartas en juego ¡Colecciónalas!

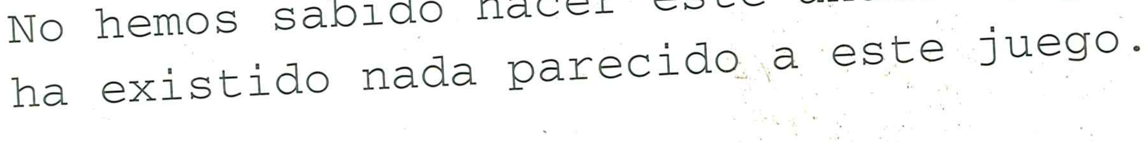






Campeonato Nacional de Liga 1ª División. Temporada 99/00

fútbol® a la Carta 1999|2000











Porque Jet Force Gemini es el proyecto más ambicioso de Rare para Nintendo 64. Porque tiene los mejores gráficos, pero también tiene más de una hora de secuencias cinematográficas pregrabadas. Porque puede jugar un jugador, pero también dos, tres o cuatro en varios modos de juego (cooperativo, lucha y carreras). Porque tiene textos de pantalla en castellano, pero se llama Jet Force Gemini. Porque tiene una banda sonora espectacular. Porque, porque, porque...



